FAIRY TAIL, THE SEVEN DEADLY SINS, RADIANT, GRANBLUE FANTASY, BEASTARS

AnimeLand X-tra

N°52

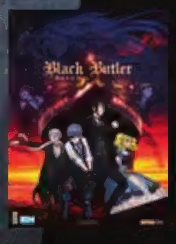
52 AnimeLand X-tra

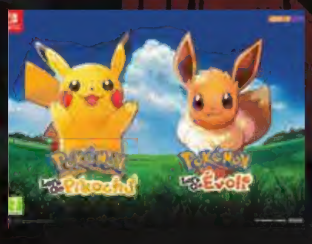
MY HERO ACADEMIA

MY HERO ONE'S JUSTICE

© KH/S, MP
© BNE

EN CADEAU





ISSN : 1951-0225 • JAN. / MARS

BEL / LUX : 6.90 € - PORT CONT : 6.90 € - CAN : 10.70 $can - DOM : 7.20 € - TOM : 1100 XPF - MAR : [illegible] - TUN : 11.00 DT - CH : 10.90 FS.

AnimeLand X-tra

AnimeLand X-tra n° 52
Janvier / mars 2019 · 5,90 €

- Publication trimestrielle d'**AM Media Network**
- SARL au capital de 100 000 €
- RCS Paris 809 009 731
- Siège social : 29, rue du 4 septembre · 75002 Paris
- **Directeur de publication**
  Cedric Littardi *direction@am-media.fr*
- **Rédacteur en chef** Christopher Macdonald
- **Responsables éditoriales** Mélanie Ramet et Marion Cochet-Grasset
  redaction@animeland.com
- **Publicité** *publicite@am-media.fr*
- **Marketing & Communication**
  marketing@am-media.fr
- **Abonnements & anciens numéros**
  abonnement@am-media.fr
  06 49 43 42 18
- **Conception graphique**
  Wilfrid Desachy, Élise Godmuse (logo) et din.
- **Mise en page** Wilfrid Desachy
- **Corrections** Sarah Touzeau
- **Ont collaboré à ce numéro**
  Agnès André, Maxime Bender, Marichka Besse, Philippe Bunel, Bruno De La Cruz, Wilfrid Desachy, Loria Elerian, Guillaume Lasvigne, Steve Naumann et Mélanie Ramet.
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :
  AMN · 38, rue Notre-Dame-de-Nazareth · 75003 Paris
  Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs.
Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite. Les images sont © 2018 et © 2019 par leurs auteurs.
- **Dessin de couverture :**
  My Hero One's Justice © K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
  The Seven Deadly Sins ©Nakaba Suzuki,KODANSHA/The Seven Deadly Sins Project,MBS. All Rights Reserved.
- **Remerciements à** 20th Century Fox, @Anime, Ankama, ADN, Akata, Bandai Namco Entertainment, Cosmic Group, Crunchyroll, Delcourt-Tonkam, Doki-Doki, Eurozoom, Game One, IDP Home Video, J-One, Kazé, Kana, Kana Home Vidéo, Ki-oon, Komikku, Kotoji, Kurokawa, Nintendo, Ofelbe, Ototo, Netflix, Pika Édition, Soleil, Tsume, Wakanim, Warner.
  Cette publication étant susceptible de comporter des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.
- **Imprimé** par
  Aubin Imprimeur - Chemin des deux croix CS 70005 - 86240 Ligugé
- **ISSN** 1951-0225.
- **Numéro de commission paritaire :**
  0319K88808.
- **Dépôt légal** à parution.
- **Distribution** Presstalis.
- **Diffusion** Destination Média 01 56 82 12 00.

2019 : C'EST PARTI !

Ça y est, l'année 2018 est finie ! Pour autant, il ne faut pas oublier les merveilleuses sorties *anime* et manga. Dans ce numéro, nous revenons sur *Fairy Tail* (dernière saison !), explorons plus encore les univers de *Radiant* et *Black Butler* (avec le film *Book of the Atlantic*) sans oublier les chroniques des sorties manga de 2019, très attendues, comme *Granblue Fantasy*, *Barrage* ou encore *Beastars*.

Pour commencer fort cette année 2019, *AnimeLand X-tra* se pare de deux très belles couvertures : *The Seven Deadly Sins* et *My Hero : One's Justice*.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, n'oubliez pas de participer au Grand Prix AnimeLand en votant pour vos *anime* et mangas 2018 favoris ! **https://bit.ly/2rqOtxO**

EN COUVERTURE

My Hero One's Justice p. 08

The Seven Deadly Sins p. 12

© K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project
© BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

GLOSSAIRE

Voici une liste non exhaustive des termes techniques et des mots japonais utilisés couramment dans les articles.

- **Anime :** Terme utilisé pour désigner les dessins animés au Japon.
- **Anime Comics :** Roman-photo reprenant les images d'un *anime*, avec des bulles de dialogues.
- **Artbook :** Ouvrage reprenant des illustrations, des crayonnés, ainsi qu'une description de l'univers, des personnages, et des informations techniques sur une œuvre.
- **Bishônen :** Jeune homme au look androgyne apparaissant dans les mangas *shôjo* et *yaoi*.
- **BGM (Background Music) :** Désigne les musiques d'ambiance d'un programme.
- **Cartoon :** Désigne les dessins animés américains.
- **Chara design (ou Character design) :** Normalisation du traité graphique des personnages.
- **Cosplay :** Contraction de *costume playing*. Désigne le fait de se costumer en un personnage de jeu vidéo, d'animation ou de mangas.
- **CG (Computer Graphics) :** Dessin, graphisme ou design réalisé avec assistance informatique.
- **Dôjinshi :** Fanzine nippon, édité par des indépendants, principalement parodique, et parfois érotique.
- **Drama (ou Dorama) :** Le *drama* désigne une série TV asiatique ou un récit audio tiré d'une œuvre.
- **Fan service :** Comportement qui a pour but d'alimenter les fantasmes des fans.
- **Hentai (ou Ecchi) :** Désigne la production érotique et pornographique en *anime* et mangas.
- **Idol :** Starlette nippone dont l'espérance de vie « publique » dépasse rarement plus de quelques années.
- **Josei :** *Manga* pensés pour un public de jeunes femmes adultes, lus au Japon dès l'époque du lycée.
- **Kawaii :** Lit. « mignon ». Usité dans les mangas et *anime* au visuel charmant (exemples : *Di.Gi.Charat*, *Hello Kitty*).
- **Manga :** Bande dessinée japonaise. Le terme *manga* s'applique uniquement à l'édition papier, il est impropre à qualifier un *anime* ou un film d'animation.
- **Mangaka :** Auteur de mangas, qu'il soit scénariste ou dessinateur.
- **Moe :** Concept ou type de personnage féminin inspirant à son auditeur une envie de le protéger.
- **Mecha :** Armure, robot ou cyborg dont la fonction est généralement de combattre. Sorte de char d'assaut humanoïde lourdement armé.
- **Nekketsu :** Lit. « sang chaud ». Un genre du *manga* qui met en exergue le dépassement de soi, le personnage qui a de la niake.
- **Otaku :** Lit. « dans la maison ». Désigne au Japon un fan ultra au comportement

3 Le mot de l'équipe
4 News
8 Jeu vidéo — My Hero : One's Justice
10 Jeu vidéo — Neo Geo Mini
11 Jeu vidéo — Starlink
12 Dossier — The Seven Deadly Sins
17 Anime — Servamp : Alice in the Garden
18 Anime — Radiant
20 Anime — Castlevania
22 Anime — Tsurune
24 Anime — Fairy Tail
26 Anime — Black Butler : Book of the Atlantic
29 Fiches Techniques
37 Manga — My Hero Academia Les dossiers secret de UA
38 Manga — Granblue Fantasy
40 Manga — Barrage
43 Manga — Mushoku Tensei Les aventures de Roxy
44 Manga — Beyblade Burst, interview
46 Manga — Beastars
48 Manga — Ragna Crimson
50 Musique — supercell
53 Courrier des lecteurs
54 On a testé pour vous
56 Vivre au Japon
58 Dessins
60 Jeux — Amusez-vous !
62 Rayons X — Les jumeaux dans les anime

asocial, voire névrotique. Il existe des *otaku* de tout et de rien. En France, le terme est parfois utilisé, à tort, pour qualifier un passionné de mangas ou d'*anime*.

- **Oricon :** Abréviation de « *Original Confidence* ». Classement hebdomadaire des ventes de *singles* et d'albums au Japon.
- **OST (Original Sound Track) :** Désigne la bande originale d'un programme.
- **Pixel art :** Dessins réalisés avec des petits carrés. Fait référence aux premiers ordinateurs et jeux vidéo.
- **RPG :** *Role Playing Game*, jeu de rôles sur console de jeux.
- **Seinen :** Mangas pensés pour un public de jeunes adultes hommes, lus au Japon dès l'époque du lycée (exemples : *Monster*, *Gantz*...).
- **Seiyû :** Comédien de doublage japonais.
- **Shôjo :** Mangas pensés pour un public de jeunes filles, lus au Japon à partir du collège (exemples : *Fushigi Yugi*, *Peach Girl*).
- **Shônen :** Mangas pensés pour un public de jeunes garçons, lus au Japon à partir du collège (exemples : *Zatchbell*, *One Piece*).
- **Storyboard :** Découpage sous forme de crayonnés d'un *anime* ou film d'animation, afin que le réalisateur visualise les plans à tourner à l'avance.
- **Yaoi (ou Shônen ai, ou Boy's love) :** *Manga* féminin mettant en scène des relations homosexuelles entre hommes, lus à partir du collège, et dont le degré d'érotisme dépend de l'âge des lectrices (exemples : *Kizuna*, *Gravitation*).
- **Yôkai :** Créature fantastique issue du folklore japonais.
- **Yuri :** Mangas mettant en scène des relations homosexuelles entre filles. Les *yuri manga* s'adressent à un public de jeunes femmes adultes.

Posters en cadeau

5 ANS !

JAPAN TOURS FESTIVAL 2019

PARC EXPO TOURS

22 - 24 FÉVRIER

TRADITION

MANGA

GEEK

JEUX DE SOCIÉTÉ

JEUX VIDÉO

ESPORT

COMICS

JAPANTOURSFESTIVAL.COM

#JapanToursFestival

TOURS ÉVÉNEMENTS · VILLE DE TOURS · HinOde · coyote · BK · AnimeLand · Clear Channel · NRJ TOURS 87.7 HIT MUSIC ONLY !

L'équipe

Mélanie

Mon coup de coeur 2018 côté *anime* reste *Violet Evergarden* pour son esthétique, sa musique et son histoire touchante. 2019 s'annonce comme une année riche en *anime*, j'ai hâte de voir ce que les studios nous réservent !

Marion

Je suis toujours autant transportée par *The Promised Neverland* ! Chaque tome dévoile son lot d'intrigues et de suspense. Ce manga est une véritable pépite. J'ai hâte de lire la suite de *Beastars* également. #manga4life

Marichka

J'ai regardé *Kids on the Slope* réalisé par Shin'ichirô Watanabe : moi qui adore les tranches de vie (et le jazz), comment ai-je pu passer si longtemps à côté de ce bijou ? Les relations entre les perso. sont denses, complexes, vraies et touchantes.

Agnès

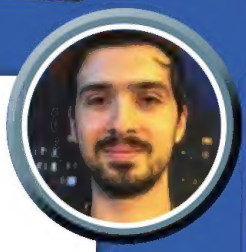
L'année ne fait que débuter et le mois de février réserve une belle surprise avec *Akû, le chasseur maudit* ! Ce manga aborde avec brio la préhistoire, thème bien trop peu vu dans le monde du manga. Il fait partie de mes favoris 2019 !

wil!

J'adore la période qui précède les fêtes de fin d'année. Cette effervescence, ces couleurs, cette joie de vivre, cette volonté de faire plaisir à son entourage... et que serait une fête sans un table bien garnie hein, je vous le demande ?

Pa Ming

Je trouve toujours affreux ce choix de *design* pour les yeux de Gally/Alita mais le film a l'air plutôt cool en fait ! Et la présence de Cameron en producteur me rassure pour l'instant.



Bruno

J'économise pour m'offrir *Darksiders 3*. J'adore cette licence. Elle est imparfaite (le 2 est une merveille), mais étant donné que je suis un *fanboy* du *chara designer* Joe Madureira, j'achète tout ce qu'il fait ! Tiens Joe, prends ma thune !!!

Philippe

Le voleur de vie qu'est *Red Dead Redemption 2* ne m'empêchera pas de regarder le remake de *Baki*, ni de me plonger dans *Batman* la série animée de 1992, qui vient de sortir en Blu-ray !

LA NUIT RE:ZERO
– STARTING LIFE IN ANOTHER WORLD –

Date : 12-13/01

AnimeLand est partenaire de cette nuit qui promet d'être exceptionnelle ! Dans la nuit du samedi 12 au dimanche 13 janvier, Crunchyroll organise la projection du second arc de la série à succès *Re:ZERO – Starting Life in Another World* – au cinéma Max Linder Panorama à Paris. L'occasion idéale pour voir ou revoir les épisodes 14 à 25 sur grand écran, entre fans. Nul doute que des surprises attendent les personnes présentes : on sait déjà qu'un poster exclusif sera offert à tous !

LES NUITS AU MAX PRÉSENTENT
Re:ZERO
-Starting Life in Another World-
2ÈME ARC
AU MAX LINDER PANORAMA LE 12 JANVIER 2019 À 23H30
24, bd Poissonnière Paris 75009 Paris - Métro Grands-Boulevards

CALENDRIERS 2019

Sortie : déjà disponible **Éditeur :** @Anime/Ynnis Éditions, Kazé

Qui dit nouvelle année dit forcément nouvelle déco sur ses murs, non ? En tout cas, de beaux calendriers *anime* vous attendent ! Que ce soit ceux d'@ Anime (*L'Attaque des Titans*, *Tokyo Ghoul:re*) ou ceux de Kazé (*Dragon Ball Super*, *One Piece*), les prix avoisinent les 10 €.

EDENS ZERO

Sortie : 09/01 **Éditeur :** Pika

En moins de deux mois, le premier volume de la nouvelle série de Hiro Mashima est déjà un succès avec plus 30 000 exemplaires vendus ! Pour fêter dignement l'arrivée de la nouvelle série du *mangaka* de *Fairy Tail*, l'éditeur Pika propose une édition limitée collector faite spécialement pour nous, lecteurs français ! En exclusivité, une couverture réversible et des *goodies* (livret, cartes postales, marque-pages).

NE PAS RATER

12 - 13 JANVIER 2019
Nuit au Max - Re:ZERO
Paris (9e)
maxlinder.com

24 - 27 JANVIER 2019
Festival International de la Bande Dessinée
Angoulême (16)
www.bdangouleme.com

16 - 17 FÉVRIER
Paris Manga & Sci-Fi Show
Paris (15e)
www.parismanga.fr

SKECHERS X ONE PIECE

Sortie : 26/11 **Éditeur :** Skechers, Tôei Animation

Vous avez toujours rêvé de porter de superbes baskets aux couleurs des personnages de *One Piece* ? C'est maintenant possible grâce à cette collaboration entre Skechers D Lites et Tôei Animation.
Choisirez-vous plutôt Luffy, Chopper, Sanji, Zoro, Trafalgar Law ou Doflamingo ? Attention, même si ces modèles sont disponibles chez nous (des *corners* ont été créés pour l'occasion dans les magasins Citadium et Courir), Skechers X One Piece est une collection en édition limitée ! Il faudra cependant prévoir un petit budget : la paire est à 90 €. ■

MY HERO ACADEMIA : TWO HEROES

Sortie : 22/01 **Éditeur :** Kazé

La frénésie *My Hero Academia* n'est pas près de s'arrêter ! Le manga à succès ne cesse de se développer (après avoir été décliné en *anime*, roman et jeu vidéo). C'est au tour du premier long métrage d'arriver sur le territoire français. Retrouvez le film en salles dès fin janvier 2019 en VOSTFR et VF ! Dans cette aventure inédite, les élèves du lycée Yuei partent en camp de vacances, mais Izuku et All Might reçoivent une mystérieuse invitation et se rendent sur une île... L'arrivée de pirates change la donne et les habitants se retrouvent pris en otage ! ■

DRAGON BALL X MONCHHICHI

Sortie : 14/12 **Éditeur :** Tôei Animation, Sekiguchi, Micromania-Zing

Pour fêter les 30 ans de *Dragon Ball* en France, Tôei, Sekiguchi et Micromania-Zing forment un partenariat tout particulier. Le président de Tôei Animation Europe, Ryuji Kochi, espère que ce Monchhichi « *saura enchanter tous les fans de* Dragon Ball ». Au prix de 29,99 €, cette édition limitée de Monchhichi en Goku est disponible directement sur le site ou en magasin. ■

22 - 24 FÉVRIER
Japan Expo Sud
Marseille (13)
www.japan-expo-sud.com

9 MARS
MAGIC 4e édition
Monaco (98)
www.magic-ip.com

15 - 18 MARS
Livre Paris
Paris (15e)
www.livreparis.com

150 pages !

AnimeLand
Animeland
#225
GUNNM
L'UNIVERS, LE DESSIN, LE DESTIN DE GALLY, LE FILM...
AU CINÉMA
• MIRAÏ, MA PETITE SŒUR, LA FAMILLE HOSODA S'AGRANDIT
• LE CHÂTEAU DE CAGLIOSTRO ENFIN SUR GRAND ÉCRAN
LES BLOCKBUSTERS DE 2019
GOBLIN SLAYER, MOI QUAND JE ME RÉINCARNE EN SLIME, BEASTARS ET JAGAAAN
M 03002 - 225 - F: 9,95 € - RD

Commandez-les dès à présent
et bénéficiez des frais de ports gratuits !*

Offre réservée aux résidents de la france métropolitaine.
DOM-TOM, frais de ports réduits à 2 € par article

http://boutique.animeland.com/fr/

actuellement disponible en kiosque et librairie

ABONNEZ-VOUS !

PROFITEZ DE NOS OFFRES EXCLUSIVES ET RECEVEZ DES CADEAUX !

- ❑ Pour recevoir chez moi les 6 prochains numéros d'AnimeLand (1 an) au prix de 53 € au lieu de 59,70 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 65 €) et un cadeau surprise.
- ❑ Pour recevoir chez moi les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra (1 an) au prix de 20 € au lieu de 23,60 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 26 €) et un cadeau surprise.
- ❑ Pour recevoir chez moi les 6 prochains numéros d'AnimeLand + les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra (1 an) au prix de 73 € au lieu de 83,30 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 85 €) et deux suprises en cadeau.
- ❑ Pour recevoir chez moi les 6 prochains numéros d'AnimeLand (1 an) + 2 mooks en collaboration Ynnis/Animeland au prix de 74 € au lieu de 84,70 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 86 €) et deux suprises en cadeau.
- ❑ Pour recevoir chez moi les 6 prochains numéros d'AnimeLand + les 4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra (1 an) + 2 mooks en collaboration Ynnis/Animeland au prix de 90 € au lieu de 104,70 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 102 €) et deux suprises en cadeau.

CB Pour tout paiement par carte bancaire, nous vous invitons à passer commande sur notre boutique en ligne
boutique.animeland.com

Envoyez ce bon avec votre règlement à :
AMN / SERVICE ABONNEMENTS
38, RUE NOTRE-DAME-DE-NAZARETH · 75003 PARIS

Dès réception de votre bon, nous vous enverrons une demande de règlement via Paypal. La commission Paypal est à notre charge. Votre abonnement démarrera dès règlement de votre demande, et au prochain numéro à paraître.

VEUILLEZ REMPLIR VOS COORDONNÉES LE PLUS LISIBLEMENT POSSIBLE EN MAJUSCULES

❑ M. ❑ Mme NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_ VILLE : ..... PAYS : .....

DATE DE NAISSANCE : ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ E-MAIL : .....

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE (FRANÇAIS) À L'ORDRE D'**AM MEDIA NETWORK**

XTRA52 - Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 01/03/2019.
Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires. Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.

MY HERO ONE'S JUSTICE

We can be heroes, just for one day

Alors que le monde du comics pleure encore le récent décès de Stan Lee, les super-héros de *My Hero Academia* continuent de rendre hommage à leur manière aux super-héros *made in USA*. Et cette fois, en jeu vidéo, avec le tout nouveau *My Hero One's Justice*.

Pa Ming Chiu

Ce n'est pas une surprise vu le type de manga dont il est question : nous avons de nouveau affaire à un jeu de combat. Et on ne s'étonne pas non plus que le *gameplay*, dans la lignée des *Naruto: Ultimate Ninja Storm*, soit avant tout destiné au grand public et aux plus jeunes.

C'est le studio Byking qui s'est occupé de cette adaptation et il profite de l'expérience acquise sur *Gundam Extreme VS* en matière jeu de combat accessible. Tous les combos et coups spéciaux sont très simples à sortir et ne demandent

© K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project
© BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Sortie : 26/10/2018 **Plateformes :** PS4, Xbox One, Switch, PC
Nb de joueurs : 1 à 2 **Développeur :** Byking
Éditeur : Bandai Namco **PEGI :** 12

> « N'importe qui peut assimiler le gameplay en dix minutes et s'amuser rapidement »

pas de manipulations complexes de type quart de cercle ou demi-cercles à effectuer à la croix. Ce n'est pas ce jeu qui vous demandera d'investir dans un *stick* arcade ! Pas non plus de timings exigeants ou de priorités de coups recherchées. N'importe qui peut assimiler le *gameplay* en dix minutes et s'amuser rapidement. Petite subtilité toutefois : il est possible de charger l'attaque de ses acolytes pour les déclencher au moment opportun, ce qui rend leurs utilisations moins aléatoires et plus stratégiques.

Quoi qu'il en soit, on reste loin de l'aspect compétitif que peuvent avoir des jeux comme *Dragon Ball FighterZ*, *Street Fighter* ou *SoulCalibur*. Les personnages ne sont pas assez équilibrés pour ça, les phases d'attaque manquent de variété, la lisibilité est parfois moyenne avec la surcharge d'effets et d'onomatopées et on passe pas mal de temps à courir après son adversaire dans les vastes arènes. En contrepartie, le grand spectacle est largement au rendez-vous.
Pour retranscrire les combats du manga et de l'*anime*, le *gameplay* se veut aérien et on est souvent dans les airs, à courir sur les murs, à préparer des charges ou à faire des doubles sauts d'esquive.

Contenu et technique

Côté contenu, il faut reconnaître une certaine générosité. Les différents modes sont classiques mais donnent de quoi faire, surtout pour les plus créatifs qui voudront se lancer dans la customisation de personnages et qui auront donc des tonnes d'*items* à débloquer pour créer le héros ou l'héroïne de leurs rêves (ou de leurs cauchemars, certains *items* étant pour le moins fantaisistes) !
Le mode histoire est malheureusement un peu minimaliste. Les personnages et les évènements ne sont pas exposés et on débarque un peu en plein milieu de la bataille. Le jeu s'adresse à un public qui connaît déjà bien l'œuvre originelle.
Pour ce qui est de la technique, on est en dessous des standards d'un jeu de 2018, tout en restant honnête. Les textures et décors sont simplistes mais l'animation est fluide et les personnages sont correctement modélisés.
Notre plus grand regret concerne l'IA des ennemis parfois totalement perdue. Il n'est pas rare de voir un adversaire courir contre un mur... Un problème qui est évidemment réglé lorsque vous combattez d'autres personnes, ce qui reste le cœur du jeu après tout.

Date de sortie : 10/10/2018 **Plateforme :** - **Nb de joueurs :** 1 (2 avec manette supplémentaire) **Développeur :** SNK **Éditeur :** Just For Games **PEGI :** 16

NEO GEO MINI

La borne d'arcade miniature

Suivant la tendance des mini-consoles rétro de Nintendo, SNK propose à son tour sa Neo Geo. Surnommée autrefois « la Rolls des consoles », cette machine mythique se démarquait en proposant la qualité du jeu d'arcade à la maison !

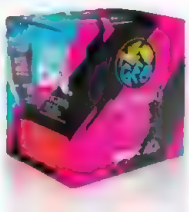
Cette version Mini de la Neo Geo rend parfaitement hommage au jeu d'arcade, en ne se basant pas sur la console mais carrément sur la borne ! Bien qu'elle puisse se brancher en HDMI sur un téléviseur pour déporter l'image dessus, la Neo Geo Mini se prête donc également au jeu sur son écran intégré.
Et là, on pouvait légitimement hausser un sourcil de circonspection. L'écran n'est-il pas trop petit (la console mesure 16x12x17 cm) ? Et, à fortiori, la taille du *stick* ne pose-t-elle pas aussi problème ?

Mais une fois la console en mains, les doutes s'envolent. L'écran est d'une excellente qualité et même en jouant à deux (il est possible de brancher une manette Neo Geo Mini supplémentaire sur le côté de la borne), aucun souci de lisibilité. C'est même plus joli que l'image déportée sur un téléviseur moderne. Rien à redire non plus sur la qualité du son.
Le plus étonnant reste le *stick*, qui s'avère très précis. Testés sur des jeux de combat exigeants comme *The King of Fighters* ou *The Last Blade*, tous les coups spéciaux sortent sans problème.
Dans la quarantaine de titres que la machine propose, on trouve de tout en matière de jeux d'arcade : outre le combat, il y a aussi du *beat'em all*, du *shoot'em up*, du *puzzle game*, de la plateforme, etc. avec des titres légendaires comme *Metal Slug*, *Last Resort*, *Puzzled*, *Magician Lord*, *Blue's Journey*... Une option permet même de sauvegarder sa progression.
En définitive, la Neo Geo Mini est une excellente machine. Posée sur un bureau, elle permet de se faire de petites sessions courtes pour se détendre rapidement !

> « Le plus étonnant reste le stick, qui s'avère très précis. »

Neogeo mvs

Neogeo mini



Sortie : 16/10/2018 **Plateformes :** PS4, Xbox One, Switch **Nb de joueurs :** 1
Développeur : Ubisoft Toronto **Éditeur :** Ubisoft **PEGI :** 7

STARLINK

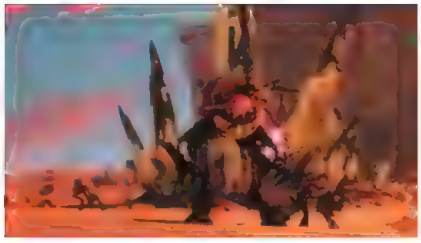
Vers l'infini et au-delà !

Après Lego, Disney et bien d'autres, Ubisoft se lance à son tour dans l'association jeu vidéo et jouet façon *Skylanders*. Mais cette fois, il se pourrait bien que l'univers choisi attire de façon encore plus large. On parle en effet de space opera !

PJ Hong Chiu

Dans les faits, nous avons un jeu pas très original mais bien fichu, empruntant beaucoup à *No Man's Sky* mais avec une orientation plus arcade. Il y a le même effet « Waouh ! » lorsqu'on quitte une planète la première fois pour errer parmi les étoiles sans temps de chargement, et inversement. Comme c'est souvent le cas dans des jeux estampillés Ubisoft, il est question d'explorer librement et de collecter beaucoup d'*items*. Malheureusement, il faut reconnaître que les objectifs des missions sont assez redondants et manquent de mise en scène…

> « Il est question d'explorer librement et de collecter beaucoup d'items. »



Space fighter tendance

La partie jouet tient ses promesses en tout cas. Il est possible de changer d'armes, de vaisseaux, de pilotes et de mixer ses vaisseaux à volonté. La répercussion dans le jeu est parfaitement réactive et sans temps mort. La finition des jouets est aussi des plus correctes et ces derniers semblent même plutôt solides. Et surtout, leurs *designs* sont très réussis ! À noter que la version Switch propose Fox McCloud et son Arwing en exclusivité !

Par conséquent, pour peu qu'on soit sensible aux jolis *mecha*, aux figurines et à l'aventure spatiale, on parvient à pardonner les autres défauts. Et pour éluder le principal obstacle, à savoir le sentiment de répétitivité, il est toujours possible de jouer à petites doses. Maintenant, si Bandai pouvait sortir un jeu de ce type avec du Gunpla pour avoir *Gundam Build Fighters* en vrai, on ne dirait pas non !

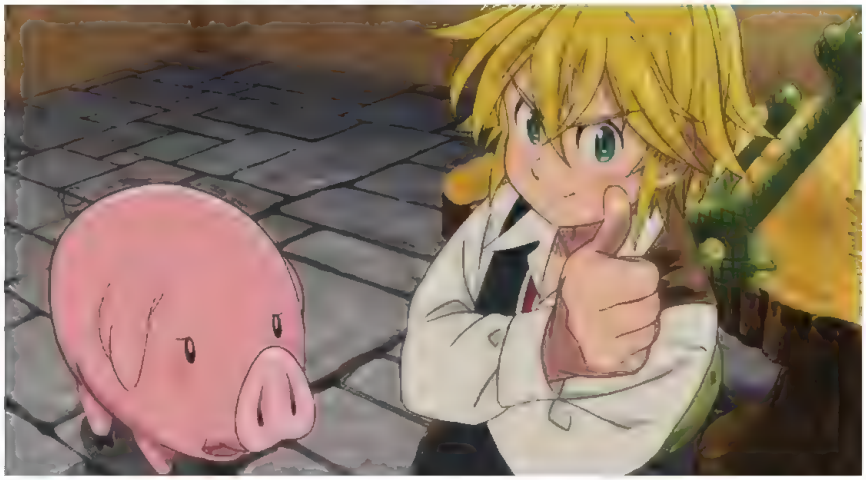
THE SEVEN DEADLY SINS

La gourmandise est un joli défaut

Les Seven Deadly Sins sont de retour sur le petit écran. En attendant l'arrivée du long métrage sorti cet été au Japon, c'est la saison 2 qui parvient en France, avec, en ligne de mire, l'affrontement contre les Dix Commandements. Et un spectacle encore très généreux en émotions.

Bruno de la Cruz

The Seven Deadly Sins continue d'être une licence très appréciée au Japon. Pour s'en convaincre, il suffit de jeter un œil au bilan des ventes de manga sur l'archipel. Si l'œuvre principale de Nakaba Suzuki ne peut concurrencer *One Piece* et ses 8 millions d'exemplaires vendus en 2018, son *shônen* se classe à une très belle 7e place, avec 4,8 millions de tomes écoulés. Un résultat qui lui permet d'être devant *The Promised Neverland* mais derrière *My Hero Academia*, son adversaire le plus redoutable. En France aussi, le manga se porte bien et l'arrivée de la saison 2 vient à point nommé pour contenter les fans, trois ans après la



©Nakaba S.,zuki,KODANSH-A/The Seven Deadly S ns Project,MBS A Rights Reserved

Titre original : *The Seven Deadly Sins* **Format :** 24 x 25 min
Réalisation : Takeshi Furuta **Diffusion :** Kana Vidéo, Netflix

ACTION	■■■■
COMÉDIE	■■
DRAME	■■■■
FANTASTIQUE	■■■
ROMANCE	■■■
SUSPENSE	■■

ON AIME OU PAS :

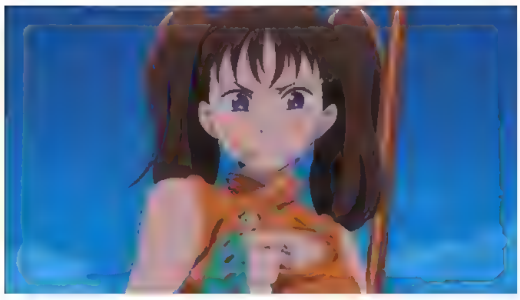
- ↗ Un travail plutôt propre
- ↗ Meliodas qui morfle
- ↗ Le passé de Ban
- ↗ Le respect du manga
- ↘ Le 2e OP un peu faiblard

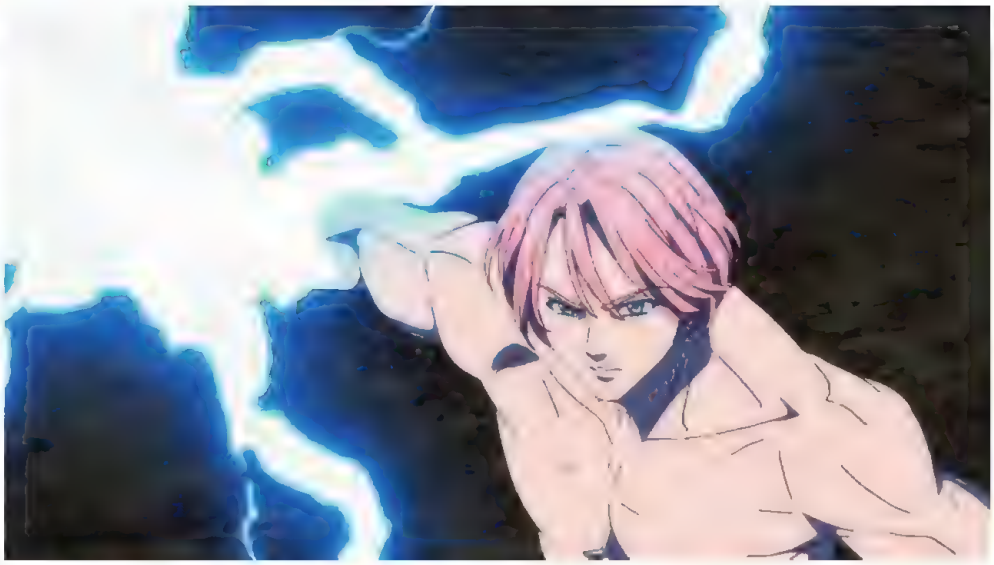
> « PAR LEURS COMPÉTENCES ET FAIBLESSES, LES SINS APPORTENT BEAUCOUP DE VARIÉTÉ AUX COMBATS.

saison 1 (disponible chez Kana en Blu-ray et DVD).

LE RESPECT DE A-1 PICTURES

Pour ceux ayant raté le wagon, *The Seven Deadly Sins* reprend avec beaucoup d'imagination les légendes arthuriennes. Bienvenue à Liones, au royaume de Britannia, une terre où les chevaliers nommés Seven Deadly Sins sont accusés d'avoir tué Zaratras, le Maître des Chevaliers Sacrés. Loin de se laisser berner, la princesse Elisabeth s'échappe du guêpier pour retrouver les Seven Deadly Sins et rétablir l'ordre. Elle croise la route de Meliodas, un blondinet qui n'est autre que le chef des Sins, le Dragon de la Colère. Le duo comprend que les forces du mal se sont emparées de plusieurs éléments importants du royaume de Britannia. Pour défaire l'ennemi, le duo, accompagné du fidèle cochon Hawk, parvient à réunir plusieurs membres des Sins : la ravissante géante Diane (Serpent de l'Envie), l'immortel Ban (Renard de l'Avarice) et King (Grizzly de la Paresse). D'un combat à l'autre, ils seront rejoints par l'énigmatique Gowther (Bélier de Luxure) et la plantureuse Merlin (Sanglier de la Gourmandise).





Tous ces profils permettent au *mangaka* Nakaba Suzuki de servir une histoire s'implantant bien dans le registre connu du *shônen* (tournoi, *level-up* de puissance…) tout en offrant de succulents contrepieds. Ici, la géante n'est pas la plus puissante, Merlin est présentée comme délicieuse succube et non comme un vieux mage barbu, tandis que le roi des fées a une apparence loin d'être enchanteresse. Par leurs compétences et faiblesses, les Sins apportent donc beaucoup de variété aux combats : arme blanches, sorts, corps à corps violents… Le spectacle est assuré.
Un divertissement qui ne se fait pas au détriment de l'écriture. Déjà parce que le background des personnages est très épais avant même qu'on apprenne à les connaître – ils ont vécu énormément de choses avant que « notre » histoire ne commence –, ensuite parce que les quêtes personnelles prennent le dessus sur le bien commun et l'intérêt collectif. Sur ce point, le flash-back dédié à Ban est particulièrement poignant.

Mieux, qualitativement et quantitativement

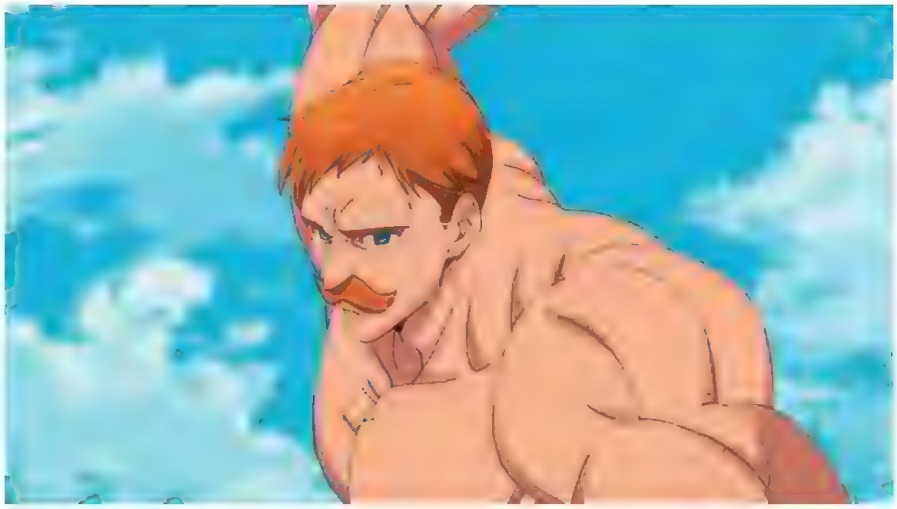
Malgré un changement de tête, avec l'excellent Tensai Okamura (*Wolf's Rain*) remplacé par Takeshi Furuta, la production a pu mieux digérer le style graphique de l'auteur, qui a éreinté plus d'un animateur à cause de sa personnalité et de sa densité, comme le confiait le *chara designer* Keigo Sasaki : « *Nakaba Suzuki trace beaucoup de traits, c'est difficile de retranscrire son style, et notamment certaines proportions des personnages quand ils sont de trois-quarts. Les animateurs en ont vraiment bavé avec les armures.* » Le rendu est donc plus fin et les nombreux combats face au Dix Commandements retranscrivent bien leur démesure.
Après une sympathique saison 1, cette suite qui s'étend jusqu'au tome 24 prend de la hauteur, offrant un spectacle plus régulier et joliment mis en forme. Il faut d'abord rappeler que Nakaba Suzuki s'est énormément investi dans la production en livrant plusieurs dessins pour la séquence post-générique par exemple, mais aussi en réécrivant complètement l'introduction de certains personnages, à commencer par Gowther. L'auteur est aussi à l'origine du choix de Hawk puisqu'il a sélectionné la *seiyû* Misaki Kuno. Un rôle prépondérant permettant à l'*anime* d'être une vraie et bonne adaptation. ■

Parmi les nombreuses personnalités de *The Seven Deadly Sins*, l'équipe d'*AnimeLand X-tra* a sélectionné ses trois coups de cœur, dont certains biens connus :

Escanor,

Le lion de l'orgueil

Il définit à lui seul le style de Nakaba Suzuki. La nuit, Escanor n'est qu'un tavernier chétif, apeuré pour un rien. Une fois le soleil levé, il devient ni plus ni moins que le Chevalier Sacré le plus puissant de tous ! Lorsque le soleil atteint son zénith à midi, il est capable de mettre une rouste à Estarossa, l'un des Commandements, qui a battu Meliodas... Si Escanor est fou amoureux de Merlin, la belle semble intéressée par un autre membre des Sins.



Meliodas

Galan

On aurait pu parler d'Estarossa ou même de son frère, le leader des Dix Commandements, mais afin de préserver un tant soit peu le mystère du récit, voici Galan, un autre Commandement dont le précepte transforme en pierre quiconque ose lui mentir. Puissant et bon vivant (il va littéralement se saouler dans la taverne d'Escanor), Galan est aussi l'archétype du démon trop sûr de sa force.

©Nakaba Suzuki, KODANSHA/The Seven Deadly Sins Project, MBS. A. Rights Reserved

REJOINS UNE FAMILLE PAS COMME LES AUTRES !

Épisodes inédits – À partir du 5 janvier, tous les samedis à 9h35

nickelodeon

NICKELODEON.FR

© 2018 Viacom International Inc. Tous droits réservés.

En exclusivité sur CANAL CANAL 157 numericable CANAL 205

SERVAMP : ALICE IN THE GARDEN

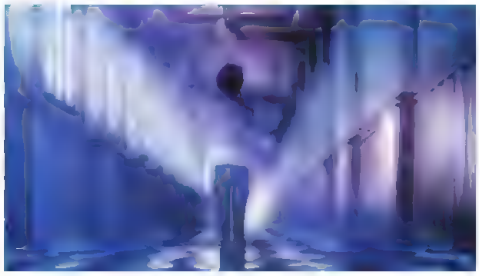
Vampires au pays des merveilles

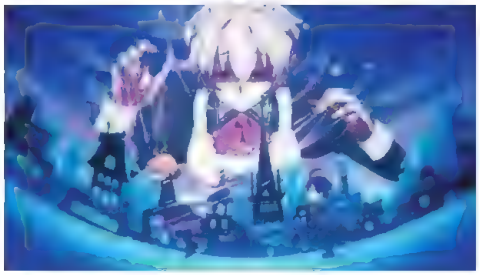
À peine plus de six mois après sa sortie dans les salles japonaises, *Servamp : Alice in the Garden* débarque sur Wakanim. Une aubaine pour les fans de la série adaptée du manga de Tanaka Strike, dont le film constitue la suite.

Guillaume Lasvigne

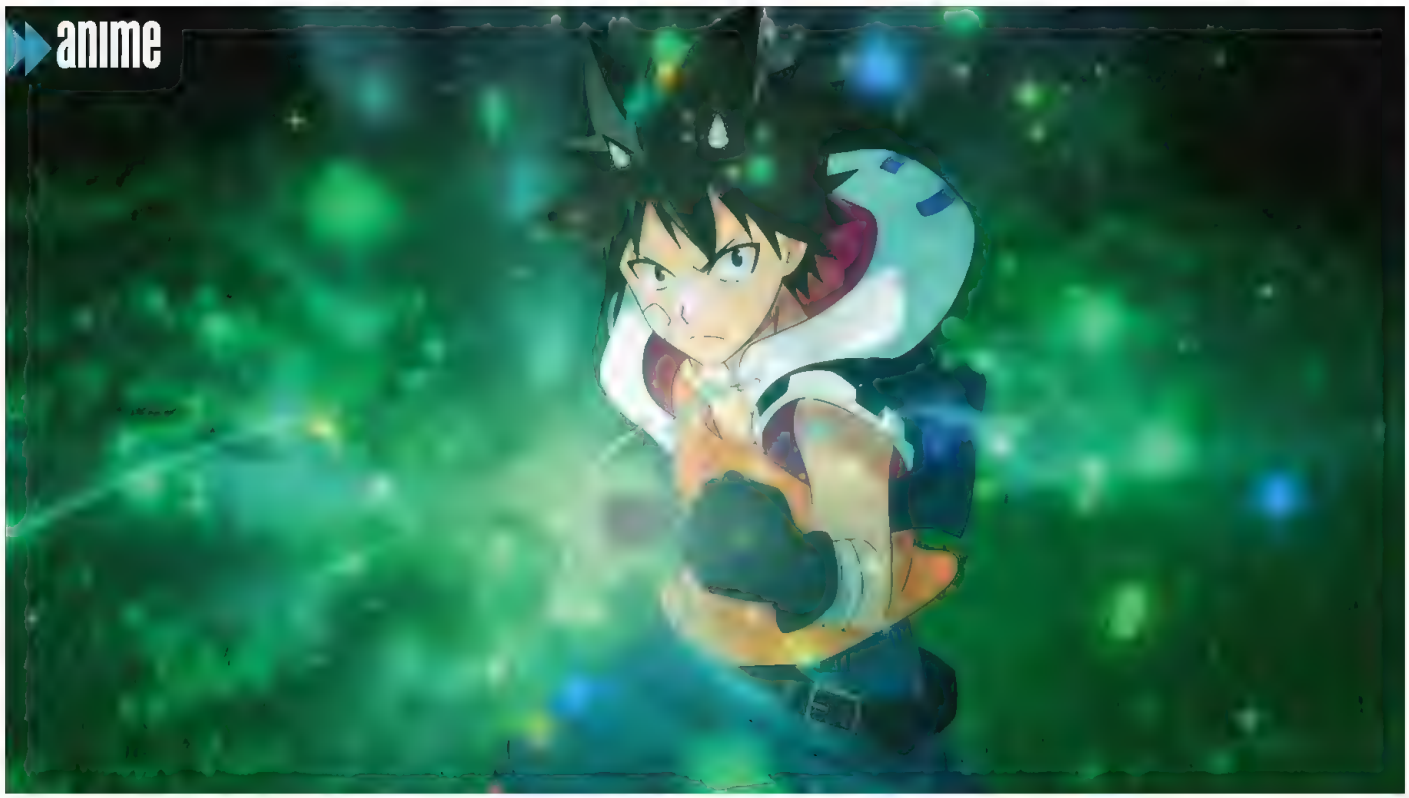
Mahiru croyait profiter de la chaleur d'un été paisible après la disparition de Tsubaki, quand la neige se met à tomber sur la ville. Soucieux d'en savoir plus sur ce phénomène qu'il pense lié aux vampires, le jeune garçon contacte Misono Alicein, expert en la matière. Ce dernier est hélas enfermé chez lui par son père, lequel lui cache un très lourd secret de famille…
L'origine de la neige sera très vite révélée : elle sert avant tout à donner au récit une dimension mélancolique. Car, s'il rassemble la plupart des personnages de la série d'origine, le film est d'abord la quête identitaire du mystérieux Misono. *Servamp : Alice in the Garden* est donc l'histoire intime d'un personnage luttant pour connaître ses origines. Le scénario d'Ayumu Hisao permet ainsi à Hideaki Nakano de mettre en scène les tourments du personnage dans plusieurs séquences au charme visuel certain. On y verra le prolongement des scènes situées dans le corps de Kuro dans la série et du thème majeur de l'acceptation de sentiments contradictoires. En résulte un divertissement plaisant et rythmé, mais parasité par une narration empilant les informations de manière un peu brutale dans le dernier tiers. Pas de quoi chambouler les fans de la première heure, qui y trouveront tout de même une suite à la hauteur de leurs attentes. ■

> « Le film est d'abord la quête identitaire du mystérieux Misono.





©TANAKA STRIKE·KADOKAWA SERVAMP MOVIE PROJECT



RADIANT

L'heure du premier bilan

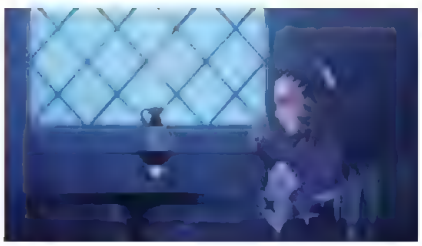
Après l'impatience et l'attente, l'*anime Radiant* doit se confronter aux premiers avis du public. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que l'adaptation TV suscite de nombreuses réactions, entre accusations d'infidélité et nouveaux regards bienvenus.

Bruno de la Cruz

C'est un des moments forts du marché français : le manga *Radiant* commence sa diffusion *anime* en octobre 2018 chez nous et au Japon. Le dilemme des adaptations est un procès vieux comme le monde. Il y a ceux qui préfèrent le manga et ceux qui ne renient pas le portage. Les deux positions ne sont pas opposées. *L'Attaque des Titans* a récemment prouvé qu'une adaptation pouvait s'avérer tout aussi populaire – voire plus – que le papier. Concernant la version TV de *Radiant*, les modifications sont nombreuses mais à considérer.

Respecter la différence

Respecter et ne pas stigmatiser la différence est un des grands messages de *Radiant*. Il est évident que l'adaptation *anime* du manga de



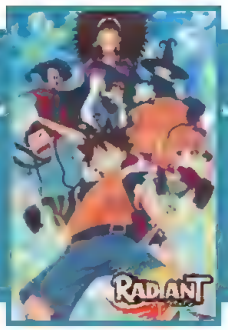
©2018 Tony Valente, AIWAMA EDIT ONS - NHK - NEP

■ **Titre original :** *Radiant* ■ **Format :** 21 x 24 min ■ **Réalisation :** Seiji Kishi ■ **Diffuseur :** Crunchyroll, ADN, Kana Home Video

ACTION	■■■
COMÉDIE	■■
DRAME	■■
FANTASTIQUE	■■■
ROMANCE	■
SUSPENSE	■■

ON AIME OU PAS :

- ↗ Plutôt joli
- ↗ Une action assez soignée
- ↗ Une production qui prend son temps...
- ↘ ...mais parfois trop
- ↘ Où est l'humour de *Radiant* ?



« L'anime Radiant devient un nouveau support par rapport au manga

Tony Valente ne colle pas à la case près à l'œuvre d'origine. *AnimeLand X-tra* a pu côtoyer le réalisateur et le producteur de la série, et ces derniers ont plusieurs fois répété leur envie de poser les bases de l'univers de *Radiant*. Ainsi, le rythme est beaucoup plus lent que dans le manga. C'est logique étant donné que le studio Lerche adapte les 4 premiers tomes en 21 épisodes. Une orientation qui modifie plusieurs faits (la rencontre entre Seth et Mélie par exemple), crée des séquences inédites ou réagence l'ordre de certains événements. On pense notamment au passé d'Alma et de Seth, très touchant, qui intervient dès le troisième épisode. On retrouve là la volonté du staff de présenter calmement l'univers de *Radiant* mais aussi ses personnages et leurs relations.

Pour autant, plusieurs choix semblent discutables, à commencer par l'humour typique de *Radiant* totalement absent (les jeux de mots sont difficilement retranscrits) et un Seth bien moins tête brûlée qu'à l'origine. Si la jeune *seiyû* Yumiri Hanamori peine à prendre ses marques pour incarner le héros, le staff l'a choisie en pensant à l'évolution de sa voix sur le long terme. Un nouveau signe que NHK (le diffuseur au Japon) et la production souhaitent faire de *Radiant* une série qui dure, quitte à adoucir son entrée en scène. Il faut aussi comprendre que le public de NHK – *Radiant* est diffusé à une heure de grande audience – est sensible au message positif du manga et que toutes ces modifications – petites ou grandes – sont validées par l'auteur lui-même. L'*anime Radiant* devient donc un nouveau support par rapport au manga, en approfondissant un univers et des séquences, ou en modifiant d'autres péripéties. Un choix qui pourrait rendre la « transformation » future de Seth encore plus percutante. ■

Titre original : *Castlevania* **Durée :** 8 x 23 min **Auteur :** Warren Ellis, d'après la série de jeux vidéo de Konami **Diffusion :** Netflix

ACTION	■■■■■
COMÉDIE	■■
DRAME	■■■■
FANTASTIQUE	■■■■■
ROMANCE	■■
SUSPENSE	■■■

ON AIME OU PAS :

- ↗ Un trio de héros magnétique
- ↗ Des scènes d'action époustouflantes
- ↗ Des ennemis charismatiques
- ↘ Une animation souvent saccadée
- ↘ Une fin expéditive

CASTLEVANIA SAISON 2

Le cauchemar de Dracula

Réservée à un public averti, l'adaptation animée des jeux vidéo *Castlevania* avait marqué les esprits en seulement quatre épisodes. La poésie macabre continue dans une seconde saison plus longue, plus violente et avec plus de vampires ! Ça donne les crocs...

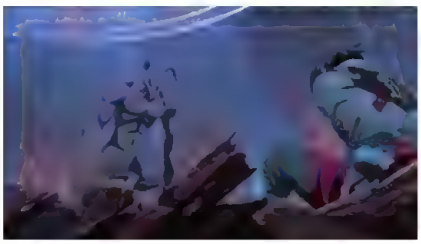
Philippe Bunel

Cette saison est la suite directe de la précédente, où Dracula avait déclaré la guerre à l'espèce humaine afin de venger sa compagne assassinée. Désormais, le vampire roi s'entoure de ses généraux pour sa conquête du monde. Quant au chasseur Trevor Belmont, la magicienne Sypha et Alucard, le fils de Dracula, ils font équipe pour déjouer les plans sanglants de ces monstres aux dents longues.

Les mordus d'action

Pas de temps mort et beaucoup de morts dans cette saison riche en rebondissements, mais surtout en personnages charismatiques ! Côté mortels, le tempérament bien trempé du trio de héros offre des discussions savoureusement grinçantes et des séquences d'action magistrales. Avec leurs aptitudes différentes (qui évoluent, comme dans le jeu), ces trois guerriers sont complémentaires dans des combats magnifiquement chorégraphiés qui feront sûrement date !
Côtés immortels, Dracula semble dénué de toute force et envie, comme si la fatigue et la tristesse l'alourdissaient. Cette approche mélancolique fait parfaitement suite au drame familial à l'origine de cette guerre. Pour mener à bien cette dernière, il regroupe des vampires puissants, comme l'impulsif Godbrand et la manipulatrice Carmilla. Mais les plus intéressants sont les deux généraux en chef, Hector et Isaac, des humains qui ont perdu foi en l'humanité. Leur vision du monde est aussi effrayante que belle : ils sont fascinés par la pureté, qu'ils retrouvent en Dracula via son savoir encyclopédique et son désir d'annihilation. Amenés dans l'histoire avec habileté, ils permettent d'équilibrer un récit qui cultive la nuance, ce que fait également Alucard dans le groupe humain. Bien que changés, ces deux personnages tragiques amènent l'*anime* vers l'histoire du jeu PS2 *Castlevania: Curse of Darkness*, lequel faisait suite à *Dracula's Curse*, dont les deux saisons sont l'adaptation.

> « L'enjeu est de donner toujours plus d'ampleur à cet univers gothique.



Morsures par saccades

Techniquement, les scènes d'actions sont ambitieuses, redoublant d'originalité et de fluidité dans les mouvements. Elles sont simplement jouissives (oui, oui, nous insistons) ! Malheureusement, c'est loin d'être le cas du reste de la série où l'animation des personnages est souvent saccadée et le *chara design* (exigeant) parfois instable. En résulte une perte d'homogénéité visuelle que nous avons du mal à blâmer tant la série est généreuse, que ce soit dans ses moments d'action (promis, on arrête) ou sa magnifique direction artistique, dont l'enjeu est de donner toujours plus d'ampleur à cet univers gothique.
Et ce château, quelle merveille ! D'ailleurs, il est regrettable que la série ne s'axe pas plus sur le parcours des héros dans cet édifice labyrinthique. Mais la troisième saison nous offrira certainement cette immersion, avec quelques gerbes de sang en plus et... d'autres scènes d'action jubilatoires ! ■

© Netflix

TSURUNE

Le meilleur arc de la saison

Les *anime* de sport ont le vent en poupe cette saison. Après le très bon *Hanebad!* (voir *AnimeLand X-tra* 51) et en parallèle à l'excellent *Run with the wind*, voici *Tsurune*, nouvelle production de Kyoto Animation (*Violet Evergarden*). Le verdict est sans appel : le visionnage est obligatoire. Bruno de la Cruz

Le monde du manga et de l'animation a permis à plusieurs disciplines de se développer au Japon, l'un des exemples les plus connus étant *Slam Dunk* de Takehiko Inoue. Mais avec *Tsurune*, le studio Kyoto Animation choisit de mettre en avant une pratique historique de l'archipel, le kyûdô, plus communément appelé tir à l'arc chez nous. Dans *Tsurune*, ce sport est peu à peu tombé en désuétude, comme l'atteste le club du lycée, cruellement en manque de membres. Pour autant, quelques inscrits ne veulent pas abandonner la discipline, au contraire de Narumiya, personnage central du récit. Ce dernier était un virtuose du kyûdô, mais, marqué par sa finale perdue au collège, il tremble de peur à

©Kotoko Ayano · Kyoto Animation · Tsurune Committee

ACTION
COMÉDIE
DRAME
FANTASTIQUE
ROMANCE
SUSPENSE

ON AIME OU PAS :

- Intelligent et réaliste
- Une approche psychologique fine
- Une image aérée et colorée !
- Le kyûdô, c'est la classe !
- Reste à voir la conclusion

l'idée de décocher la moindre flèche. Si le jeune Narumiya peut compter sur le soutien de ses compagnons pour relever la tête, son mal-être est profond puisqu'il souffre de ce que l'on appelle, dans le jargon du kyûdô, la « décoche précoce ». Au moment de se concentrer, de régler la mire, Narumiya laisse la flèche s'échapper et mourir bien loin de la cible. Heureusement pour lui, il rencontre un grand archer qui a connu le même problème, couchant ses maux sur papier, symbole du poids de l'expérience partagée et non refoulée.

Trauma

L'*anime Tsurune* est très intelligent. Tout d'abord parce qu'il prend le temps d'expliquer sans lourdeurs le fonctionnement du kyûdô : comment choisir son arc, la longueur des flèches, la gestuelle, le tout avec la notion de réalisme et le sens du détail en tête. Mais *Tsurune* serait presque une psychanalyse avant d'être une production de sport. C'est d'ailleurs la politique de Kyoto Animation, toujours intéressé par l'autopsie des sentiments. Pour autant, la série n'oublie pas les ingrédients du sport, avec la concurrence et la notion de dépassement de soi, mais propose davantage une lutte contre la peur de l'échec plutôt qu'une course au succès. Par son graphisme frais et coloré, *Tsurune* adoucit volontiers son propos et propose une vision épicée de la vie de groupe, entre chamaillerie, retenue et franc-parler parfois vexant.
Une formule gagnante et équilibrée que l'on doit à une bande de nouveaux talents émergents dans le studio, à commencer par le réalisateur Takuya Yamamura. Sans atteindre l'extase esthétique de *Violet Evergarden*[1], *Tsurune* est moins contemplatif et dramaturgique mais tout aussi attachant et louable en matière d'intention. ■

> « L'anime prend le temps d'expliquer le fonctionnement du kyûdô avec réalisme et détails, mais sans lourdeurs.

1. La comparaison avec *Violet Evergarden* se trouve dans le procédé de création des deux séries puisqu'elles sont le résultat d'un concours interne permettant à des romans d'être adaptés à l'écran.

FAIRY TAIL

Le dernier combat

Après 277 épisodes, voici venue la dernière saison de *Fairy Tail*[1]. De retour depuis le 7 octobre sur ADN, on espère une fin en apothéose pour cette série. Le face à face entre Natsu et Zeleph risque de laisser quelques traces. La force de l'amitié sera-t-elle suffisante ?

Maxime Bender

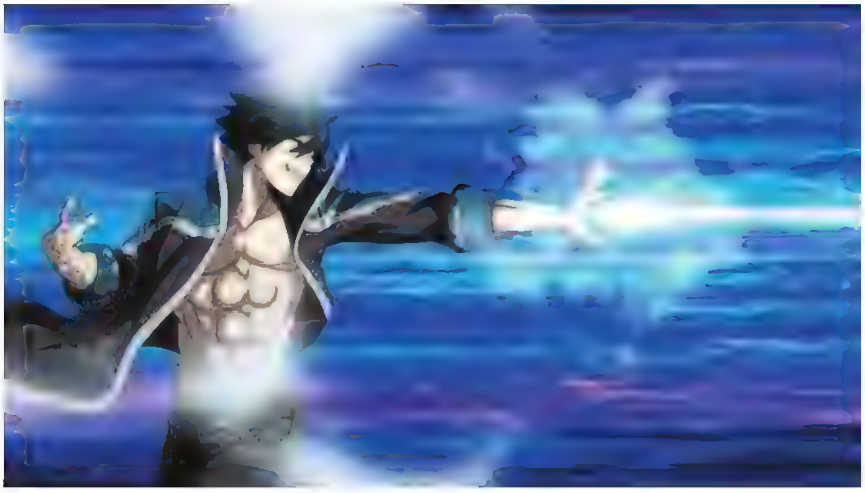
« *Notre guilde qui était si belle, au milieu de la douce ville, semble à présent informe et froide. Dormez, maintenant, mes amis. Il se peut que ce lever du jour soit le dernier.* » C'est par cette phrase d'Erza que reprend l'ultime partie de *Fairy Tail*. Mais ce n'est qu'un *flash forward*, puisque après le nouvel *opening* on revient là où on avait laissé la guilde. C'est-à-dire nulle part. Éparpillée. L'annonce de la dissolution avait résonné comme un choc pour la salamandre et l'exceed, et des lettres de feu marquaient d'un point final la saison sept. On retrouve donc Lucy, Natsu et Happy qui, dans un premier

Based on the manga "FAIRY TAIL" by Hiro Mashima, originally serialized in the weekly SHONEN MAGAZINE published by KODANSHA Ltd. ©Hiro Mashima. ©KODANSHA FAIRY TAIL Committee Tv. TOKYO

■ **Titre original :** *Fairy Tail* ■ **Durée :** NC x 25 min ■ **Réalisation :** Shinji Ishihira
■ **Auteur original :** Hiro Mashima ■ **Diffusion :** Kana Home Vidéo, ADN

ACTION ■■■■■
COMÉDIE ■■■■
DRAME ■■■
FANTASTIQUE ■■■■■
ROMANCE ■■
SUSPENSE ■■■

ON AIME OU PAS :
↗ Une alternance humour/action toujours aussi efficace
↗ Les *running gags* de Happy
↗ Des réponses à tous les mystères
↗ La force de l'amitié
↘ La force de l'amitié, encore...



temps, ont une mission importante : réunir tous leurs amis aux quatre coins d'Earthland pour reformer Fairy Tail.

UN AN PLUS TARD...

Pendant ce temps, Wendy est devenue une *idol*, Carla a une forme humaine et Jubia noie son chagrin sous la pluie. Deux objectifs se distinguent très clairement : réunifier Fairy Tail d'abord et, comme la bande-annonce l'avait laissé entrevoir, botter les fesses de Zeleph. Mais entre temps et au fur et à mesure de la récupération des différents membres de l'équipe, de nouveaux obstacles se dressent en travers de leur route. Zeleph a entraîné dans son sillage un nombre impensable de mages et de guildes prêts à sacrifier leur vie pour sa cause. C'est le cas d'Avatar qui donne son nom à ce nouvel arc s'étalant sur sept épisodes.
Entre beaux moments d'héroïsme et combats surprenants, cette huitième saison est bien lancée. On arrive ainsi tout doucement sur l'arc Arbaless, le point final de la série. Natsu et ses amis doivent trouver les réponses à deux grandes énigmes : la vérité sur la dissolution de la guilde et les raisons de l'absence de Makarof. Les révélations s'enchaînent. Le voile va se lever sur d'autres terribles secrets, tous liés à Zeleph et au royaume militaire d'Arbaless...

Au Japon, une suite du manga est publiée depuis peu. Appelée *Fairy Tail 100 Year Quest*, elle narre une quête ancestrale qui appelle nos héros à l'aventure. Pour le moment, aucune adaptation animée n'a été annoncée, et à l'heure où nous écrivons ces lignes, pas de publication française non plus. Mais on peut légitimement espérer que Pika, en plus d'éditer *Edens Zero*, la nouvelle série de l'auteur, puisse nous proposer une édition française en 2019. En attendant... Bon vent à Natsu, Lucy, Happy et tous les autres, mais c'est promis, comme ce n'est pas une fin définitive, on les retrouve bientôt. ■

> **LE VOILE VA SE LEVER SUR D'AUTRES TERRIBLES SECRETS, TOUS LIÉS À ZELEPH**

1. La série a été diffusée en octobre 2009 au Japon pour la première fois.

BLACK BUTLER
BOOK OF THE ATLANTIC

À BORD DU PACTE

Par l'intermédiaire de l'éditeur Kana Vidéo, le film *Black Butler : Book of the Atlantic* a pu s'exposer le 9 novembre dernier au cinéma Le Grand Rex à Paris.

Bruno de la Cruz

À entendre les larges salves d'applaudissements et les nombreux cris d'amour enregistrés lors de la soirée, il est évident que les fans de *Black Butler* ont pris leur pied, en plus d'être repartis les bras chargés de cadeaux estampillés Kana.

Pour ce qui est du film, il adapte l'arc Gôka Kiyakusen (Campania) du manga, soit un passage que l'on retrouve entre les tomes 11 et 14 de la série, et prenant place après les OAV *Book of Murder*. Une séquence parfaitement modelée pour le long métrage, puisqu'en dépit de sa fin naturellement ouverte, l'intrigue tient la route et exploite pleinement l'espace d'1 h 41 environ. L'histoire demande à Ciel d'enquêter sur une mystérieuse

société connue sous le nom d'Aurora. Pour ce faire, il doit embarquer au sein du paquebot Campania, en compagnie de son fidèle majordome et infiltrer une réunion secrète de l'organisation. Si Aurora attire l'attention, c'est parce qu'elle estime être capable de ramener les morts à la vie. La démonstration live tourne au vinaigre, et voilà qu'une armée de zombies attaque les passagers du bateau. Ciel et Sebastian entrent en action pour nettoyer l'affaire, avant de se rendre compte qu'une vieille connaissance est derrière tout ça…

BOOK OF TITANIC

La mission de *Black Butler : Book of the Atlantic* est doublement remplie. Elle est d'abord un métrage qui permet d'exploiter à fond le côté *fan service* et déluré de la série. Sur grand écran et à bord d'un bateau au destin « Titanitesque », Sebastian dégage une classe terrible, toujours prêt à protéger Ciel et à bousiller du zombie avec un sang-froid remarquable. Les interventions de Sutcliff – et ses nombreuses déclarations d'amour à Sebastian – sont une autre facette de l'humour de *Black Butler*. Que ce soit par les petites remarques de Sebastian vis-à-vis de Ciel, les *punchlines* incisives de Ciel (et ses caprices) ou les facéties de Sutcliff, le film est rythmé grâce aux caractères uniques de ses personnages. Un spectacle plaisant, souligné par une action d'un très bon niveau[1], surtout dans le dernier tiers du film, quand l'identité de l'ennemi est en passe d'être révélée.

Mis à part épater la galerie, le film livre aussi de vrais morceaux d'histoires intimes. Cela concerne Elizabeth Midford. Cette noble, auto-proclamée fiancée de Ciel, va partager via un *flash-back* un témoignage poignant quant à sa relation avec son amoureux. En effet, sous son apparence de princesse, Elizabeth s'efforce de cacher sa nature de redoutable bretteuse, afin de ne pas effrayer Ciel. La réalisation de Noriyuki Abe (*The Heroic Legend of Arslân*), superbe à cette occasion, prouve encore sa valeur quand Sebastian retrace le pacte qui le lie à Ciel. Un rétropédalage connu des fans mais qui va plus loin dans le traitement complexe du lien entre Sebastian et Ciel. Un moment fort.

> « MIS À PART ÉPATER LA GALERIE, LE FILM LIVRE AUSSI DE VRAIS MORCEAUX D'HISTOIRES INTIMES

1. Retenez le nom de Takafumi Torii : il est l'animateur en charge des plus beaux combats à l'arme blanche. Il avait brillé sur la saison 1 de *The Seven Deadly Sins*.

©Yana Toboso/SQUARE ENIX
©Yana Toboso/SQUARE ENIX Project Atlantic

À L'AMOUR COMME À LA GUERRE :
LE PREMIER QUI SE DÉCLARE A PERDU !
WAKANIM.TV
LE MEILLEUR DE L'ANIME
KAGUYA-SAMA
LOVE IS WAR
À PARTIR DE JANVIER
En exclusivité sur Wakanim
Retrouvez KAGUYA-SAMA LOVE IS WAR pour 5€/mois et profitez de
Séries exclusives
175+ programmes 2500+ épisodes
1h
Nouveaux épisodes 1 heure après le Japon
Applications mobile, console et TV
©Aka Akasaka/SHUEISHA, PROJECT KAGUYA

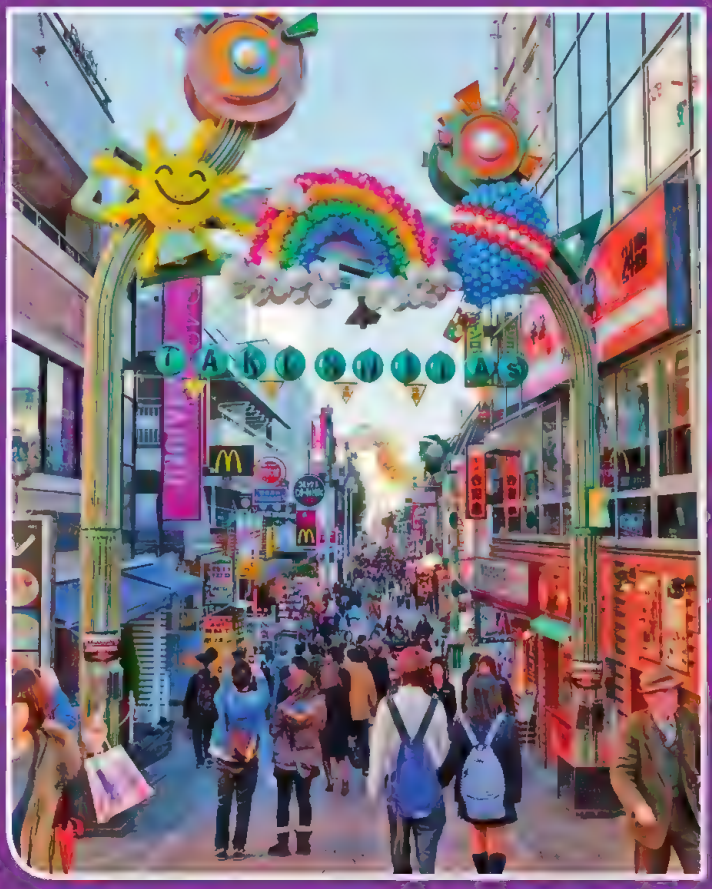
PERSONNAGE

VICTOR NIKIFOROV

YURI!!! ON ICE

LIEU

HARAJUKU



©TOYRISM.RU ALL RIGHTS RESERVED

ANIME

AJIN

FILM

OKKO ET LES FANTÔMES

HARAJUKU

Harajuku est LE quartier de la mode extravagante à ne pas rater à Shibuya. Temple des dernières tendances, il attire aussi bien les férus de mode que les petits curieux. La Takeshita Street est une rue animée par un défilé haut en couleur. En un clin d'œil, elle switche du *kawaii* au gothique en passant par le *cosplay*. Pour acheter du luxe, rendez-vous dans la sublime avenue Omotesandô, les Champs-Élysées tokyoïtes. Changez de décor avec le célèbre sanctuaire Meiji-jingû et son côté traditionnel. Pour clore la journée, rien de mieux qu'une petite balade au parc Yoyogi. Harajuku offre un voyage entre coutume et modernité, et ce, en un claquement de doigts !

VICTOR NIKIFOROV

YURI!!! ON ICE

IDENTITÉ

- **Âge :** 27 ans
- **Péché mignon :** Shôchû
- **Inspiré de :** John Cameron Mitchell (acteur et réalisateur américain)
- **Spécialité :** le quadruple flip

HISTOIRE

Véritable légende vivante du patinage artistique, Victor Nikiforov excelle dans le domaine dès son plus jeune âge. À 16 ans, le jeune prodige coaché par Yakov Feltsman n'a plus à faire ses preuves. Il enchaîne victoire sur victoire jusqu'aux World Championships, qu'il conquiert cinq fois d'affilée. Séducteur dans l'âme, le patineur aime jouer de ses charmes. Après une belle carrière remplie de succès, Victor décide de raccrocher ses patins pour débarquer au Japon. Yûri Katsuki, un piètre patineur, pique sa curiosité après avoir reproduit à la perfection une de ses chorégraphies. Sur un coup de tête, Victor se proclame entraîneur de Yûri et compte bien le mener à la victoire du Grand Prix.

OKKO ET LES FANTÔMES

FORMAT

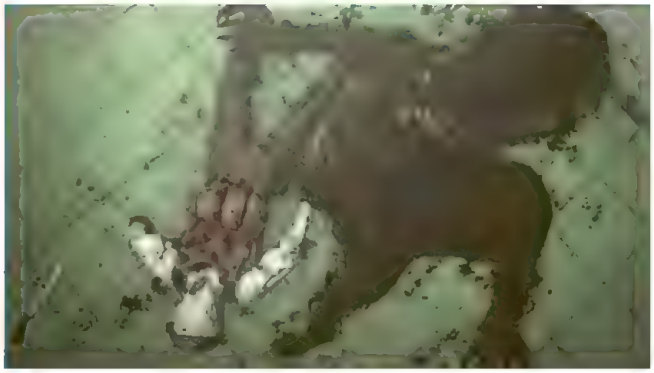
- **Réalisation :** Chigira Koichi
- **Studio :** Gonzo
- **Durée :** 1 h 52
- **Année de production :** 2006

Un accident de voiture fauche la vie des parents d'Oriko Seki, une jeune fille de 12 ans. Après ce funeste événement, la petite « Okko » est contrainte de déménager à Harunoya, l'auberge traditionnelle de sa grand-mère. Oriko comprend rapidement que son aïeule la prépare à prendre la relève. Ce n'est pas tout, elle découvre par la même occasion qu'un fantôme nommé Uribo loge dans l'établissement. Devenant son nouvel ami, l'esprit compte bien l'aider dans son apprentissage de maîtresse de maison. Guidé par sa mamie, Uribo et d'autres mystérieuses créatures, Okko fait face à un défi de taille entre l'école et le travail : il y a bien du pain sur la planche !

AJIN

FORMAT

- **Réalisation :** Hiroyuki Seshita
- **Studio :** Polygon Pictures
- **Diffusion :** Netflix
- **Année de production :** 2016



HISTOIRE

Les êtres doués d'immortalité sont surnommés Ajin. Décelés pour la première fois sur un champ de bataille en Afrique, ils vivent aujourd'hui dans la peur d'être identifiés par le gouvernement. Ces créatures rarissimes sont sources à la fois de crainte, mais également de convoitise par la société. Quiconque ramènera un Ajin au gouvernement se verra récompensé d'une somme d'argent dépassant l'entendement. Un soir, Nagai Kei, un lycéen lambda, est violemment percuté par un camion. Après coup, il se relève de cet accident mortel et découvre ses capacités d'Ajin. Peu de temps plus tard, son avis de recherche fait la une des journaux. Démarre alors une chasse à l'homme dont il est la proie !

CASTLEVANIA

©2018 Pokémon.
©1995-2018 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK inc.

AnimeLand X-tra

The Pokémon Company Nintendo

AnimeLann X-tra
© Netflix
NE PEUT ÊTRE VENDU / NOT FOR SALE
NETFLIX

HIROMU ARAKAWA

PERSONNALITÉ

DARWIN'S GAME

MANGA

KOKORO

(CŒUR)

VOCABULAIRE

TK FROM LING TOSITE SIGURE

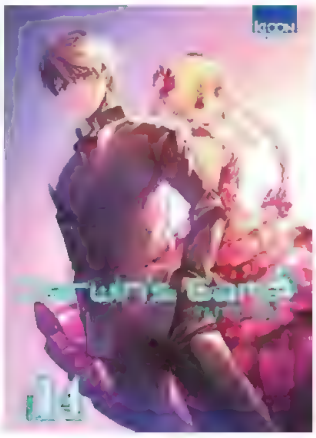
MUSIQUE

DARWIN'S GAME

SFORMAT
- **Auteur :** FLIPFLOPs
- **Nbre de tomes :** 16 (série en cours)
- **Éditeur :** Ki-oon

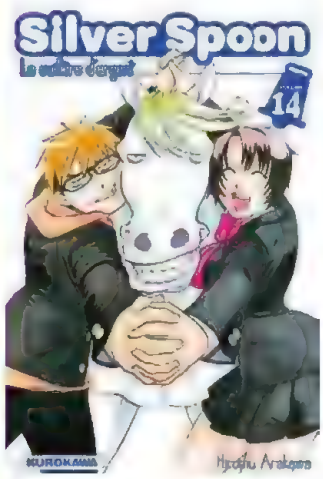
SHISTOIRE

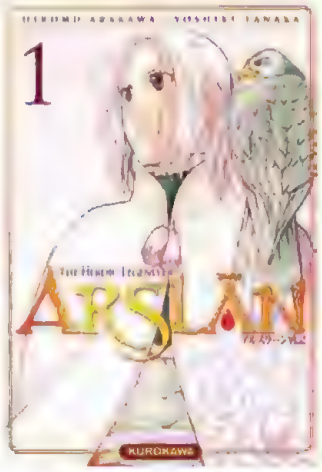
Kaname Sudo est convié à rejoindre le Darwin's Game : « *Le joueur Kyôda demande votre aide ! Rejoignez vous aussi le Darwin's Game et volez à son secours !* » Sans trop se poser de questions, il accepte l'invitation. Après coup, un serpent marque sa nuque. Il devient sans le savoir l'un des pantins de ce jeu macabre.
Le principe est simple : deux participants s'opposent dans un duel à mort dont chaque victoire rapporte un gain. Très vite, les rues deviennent une aire de jeu pour certain et pour d'autres, leur pire cauchemar. Personne ne peut y échapper.
Le lycéen comprend alors : c'est soit lui, soit son adversaire.
La machine est lancée, que la partie commence…



© 2013 FLIPFLOPs / AKITASHOTEN

HIROMU ARAKAWA





De peur d'être rejetée par les lecteurs, la *mangaka* Hiromi Arakawa signe sous le nom masculin de Hiromu Arakawa. À sa grande surprise, son premier titre, *Fullmetal Alchemist*, lui assure une reconnaissance à l'échelle mondiale. Elle puise son inspiration dans son quotidien. Enfant, la jeune fille vivait dans une laiterie à Hokkaidô. Pendant sept longues années, elle apprend les rudiments du métier de fermière. Cette expérience donne naissance à son manga *Silver Spoon*. Récompensée pour son travail, Hiromi décroche le prix Shôgakukan à deux reprises, le prix culturel Osamu Tezuka et le Manga Taishô. Depuis 2013, elle planche sur *The Heroic Legend of Arslân*, l'adaptation du roman de Yoshiki Tanaka.

TK FROM LING TOSITE SIGURE

Tôru Kitajima, plus connu sous le nom de TK, est réputé pour ses titres phares dans la japanime. En 2002, il forme Ling tosite sigure. Le groupe de rock entre dans le monde de l'animation avec l'*opening* de *Psycho-Pass*. En parallèle, l'artiste se lance en solo, devenant TK from Ling tosite sigure. Avec sa voix bien singulière, il rencontre un franc succès pour son titre *Unravel*, l'*opening* de *Tokyo Ghoul*. L'interprète enchaîne avec *Psycho-Pass 2* suivi du film l'année suivante. Après *91 Days*, Tôru revient avec *katharsis* pour la saison 2 de *Tokyo Ghoul:re*. À côté de la musique, TK est un grand passionné de photo. Il souhaite apporter de la joie et de la légèreté grâce à ses clichés.

KOKORO

(CŒUR)

Après le kanji de l'amour 愛 (*ai*), place au 心 (*kokoro*, le cœur) ! À l'origine, il représentait le cœur sous sa forme organique. Aujourd'hui, 心 est doté de trois sens bien distincts. Il peut se prononcer *kokoro* (こころ) mais également *shin* (シン). Lié à l'organe, ce kanji se glisse dans des termes médicaux comme 心電図 (*shindenzu*, électrocardiogramme). Côté sentiments, on le trouve dans l'admiration 感心 (*kanshin*), la peine 腐心 (*fushin*) ou une expression très connue, « du fond du cœur » 衷心 (*chûshin*). Attention, le troisième sens de 心 se prononce aussi *chûshin*, mais à une tout autre signification : le centre 中心. Désormais, vous êtes en mesure de dévoiler ce que vous avez sur le 心.

KANJI 心

HIRAGANA こころ

KATAKANA シン

■ **Titre original :** *My Hero Academia* ■ **Auteurs :** Kohei Horikoshi, Anri Yoshi ■ **Éditeur :** Ki-oon ■ **Sortie :** 03/01

ACTION	■■■■
COMÉDIE	■■
DRAME	■■■
FANTASTIQUE	■■■
ROMANCE	
SUSPENSE	■■

ON AIME OU PAS :

- ↗ Plus d'intrigues
- ↗ Approfondir notre connaissance des personnages
- ↗ Se lit facilement...
- ↘ peut-être un peu trop ?
- ↘ Le prix peut rebuter (9,65 €)

My Hero Academia
Les dossiers secrets de UA

UN ROMAN PLUS ULTRA

Le succès de *My Hero Academia* n'est plus à démontrer : le *shônen* a su s'implanter en manga, en *anime* mais aussi en jeu vidéo[1] ! C'est au tour des romans de rejoindre le panthéon des super-héros, à commencer par *Journée portes ouvertes*.

Evan

Si l'envie vous prenait de replonger dans *My Hero Academia* en même temps que la sortie du 17e volume et avant la sortie du long métrage (au cinéma !), c'est possible grâce à cette série de romans qui met en scène nos lycéens favoris dans des récits totalement inédits. Nouvelles intrigues et illustrations inédites, c'est ce que nous promet l'éditeur pour *Les dossiers secrets de UA*... Alors forcément, à la rédaction d'*AnimeLand X-tra*, on était très curieux et on a sauté sur l'occasion !

Après quelques pages de prologue pour lancer l'intrigue, on passe sur le chapitre *La feuille d'information*. Nul doute que ce dernier est là pour rappeler l'univers de *My Hero Academia*, la présence des alters - ces aptitudes hors du commun - et nos élèves du lycée Yuei devant un exercice difficile car ô combien ennuyeux : écrire une lettre de remerciements à leurs parents ou tuteurs légaux !

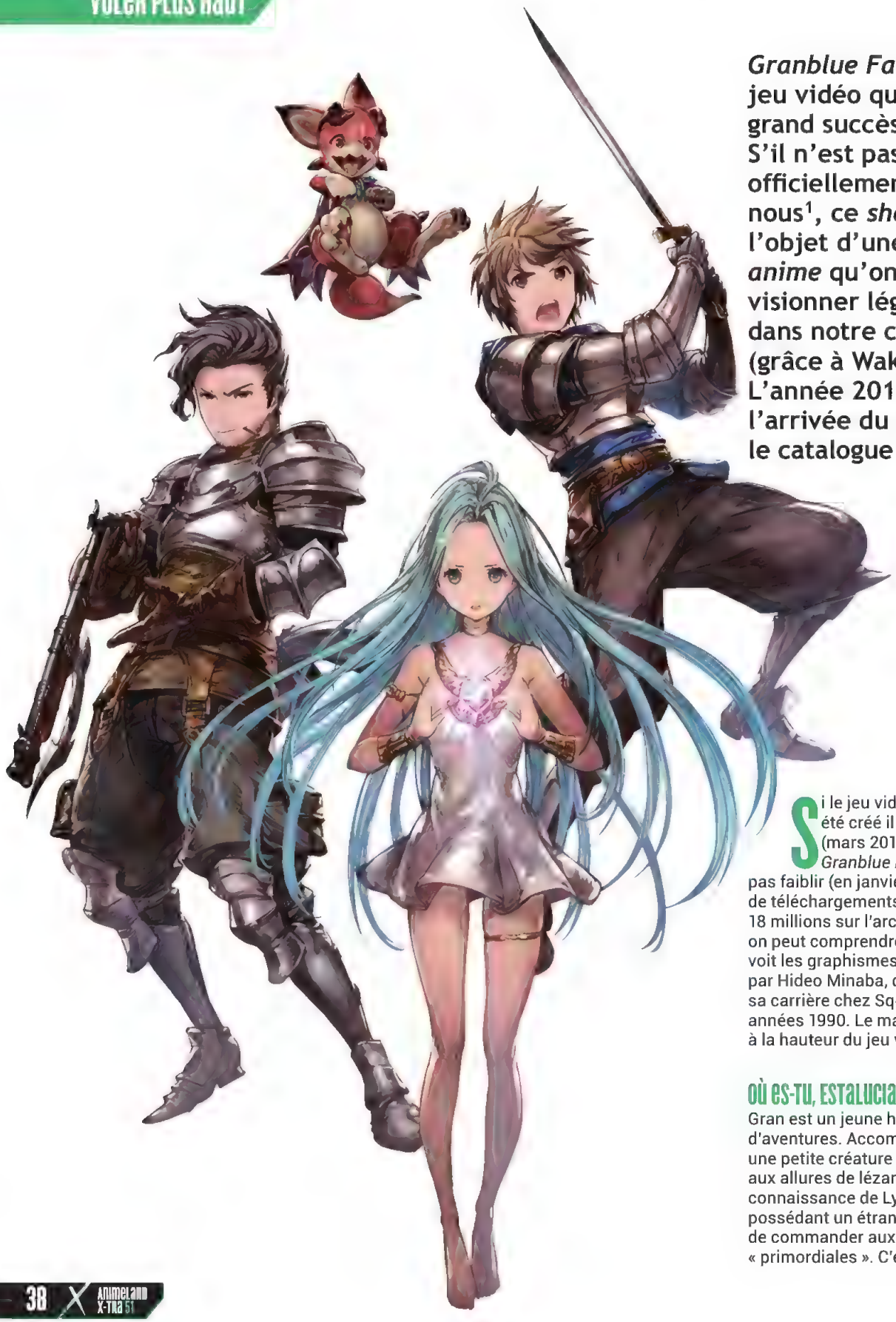
On ne s'étendra pas ici sur les intrigues de ce chapitre ou du reste du roman afin de rester *spoiler free* (c'est important !). Ce premier roman est divertissant, agréable à lire (pas de tournures compliquées ou de mots qui font peur), bref, la lecture parfaite pour ne pas se prendre la tête. On apprécie particulièrement le fait d'avoir un personnage mis en exergue par chapitre (Izuku, M. Aizawa, Shoto, Ochaco, etc.). ■

1. Voir notre article page 8.

BOKU NO HERO ACADEMIA Y-JUE ·HAK-JSHO © 2016 by Kohei Horikoshi Anri Yoshi

GRANBLUE FANTASY

VOLER PLUS HAUT



Granblue Fantasy est un jeu vidéo qui connaît un grand succès au Japon. S'il n'est pas disponible officiellement chez nous[1], ce _shônen_ a fait l'objet d'une adaptation _anime_ qu'on peut visionner légalement dans notre contrée (grâce à Wakanim). L'année 2019 marque l'arrivée du manga dans le catalogue de Pika. Evan

Si le jeu vidéo de Cygames a été créé il y a déjà quatre ans (mars 2014), le succès de _Granblue Fantasy_ ne semble pas faiblir (en janvier 2018, le nombre de téléchargements du jeu avait atteint 18 millions sur l'archipel japonais !), et on peut comprendre pourquoi lorsqu'on voit les graphismes sublimes réalisés par Hideo Minaba, qui a commencé sa carrière chez Square Enix dans les années 1990. Le manga saura-t-il être à la hauteur du jeu vidéo ?

OÙ ES-TU, ESTALUCIA ?

Gran est un jeune homme qui rêve d'aventures. Accompagné de Vyrn, une petite créature pourvue d'ailes, aux allures de lézard, ils font la connaissance de Lyria, une fille possédant un étrange pouvoir : celui de commander aux créatures dites « primordiales ». C'est alors que son

GRANBLUE FANTASY © Cygames, inc. © Cocho Makoto Fugetsu Kodansha Ltd.

ACTION	■■■■
COMÉDIE	■■
DRAME	■
FANTASTIQUE	■■■■■
ROMANCE	■
SUSPENSE	■■

ON AIME OU PAS :

- ↗ Les dessins
- ↗ Les créatures
- ↗ Le regard ténébreux de Rackam
- ↘ Certains personnages mériteraient d'être développés
- ↘ Un peu trop de *fan service*

village de Zinkenstill est attaqué par l'Empire Erste, avec à la tête de cette expédition le lieutenant Pommern. Forcés de quitter la petite île sur laquelle est située Zinkenstill, Gran et Lyria partent à la recherche d'une île mythique appelée Estalucia.

Un vaste monde

Granblue Fantasy est avant tout un *RPG* : dans l'*anime* comme dans le manga, on trouve donc des combats, des personnages en armure capables de manier différentes armes, de lancer des sorts ou encore d'invoquer des créatures magiques comme le majestueux Proto Bahamut. L'univers de *Granblue Fantasy* est composé d'îles et chacune d'entre elles offrira son lot d'intrigues.

> « UN SOIN PARTICULIER EST APPORTÉ AUX VAISSEAUX, QUE CE SOIT LES NAVIRES DE L'EMPIRE OU LE GRANDCYPER

Des dessins à couper…

Il n'y a pas que l'épée de Gran qui est tranchante à couper un cheveu dans sa longueur ! Les dessins de cocho sont d'une netteté à toute épreuve. Les armures sont détaillées, les décors sont travaillés et les visages des personnages ne sont pas en reste. On adore particulièrement le graphisme des Harvin, ces petits êtres à grandes oreilles vêtus d'amples chemises et de culottes bouffantes. De plus, un soin tout particulier est apporté aux vaisseaux, que ce soit les petits navires de l'Empire ou le Grandcyper.

Une histoire d'équipe

Comme tout *RPG* qui se respecte, *Granblue Fantasy* met en avant des personnages au caractère, au passé et aux rêves divers et variés. Entre Gran qui veut toujours bien faire, Rackam le faux ténébreux ou Katalina la forte tête, les lecteurs auront le choix. On espère en apprendre plus sur Lyria dans les prochains tomes, et surtout, qu'elle prenne plus amplement sa place au centre de l'intrigue ! ■

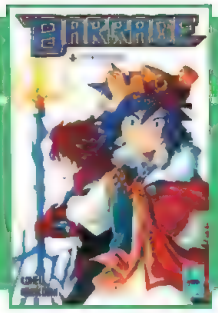
1. *Granblue Fantasy Project Re: Link* sera disponible sur PS4 en Europe courant 2019. À l'heure où nous publions ce magazine, aucune date précise n'a été révélée.

LYRIA ! TOUT VA BIEN ?!
KATALINA !
ET TOI, TU NE S'PAS BLESSÉ… JE NE M'INQUIÈTE TELLEMENT DE SOUC…
QUEL SOULAGEMENT, IL NE T'EST RIEN ARRIVÉ…
MAIS… ELLE PORTE UNE ARMURE DE L'EMPIRE…
ÇA M'AURAIT ÉVITÉ DE SURSAUTER
HUMPF ELLE AURAIT PU LE DIRE TOUT DE SUITE QUE C'ÉTAIT SON AMIE

■ **Titre original :** *Sensei no Barrage* ■ **Nombre de tomes :** 1 en France, 2 au Japon (série terminée) ■ **Auteur :** Kôhei Horikoshi ■ **Editeur :** Ki-oon ■ **Sortie :** 03/01

ACTION ■■■
COMÉDIE ■■■
DRAME ■■■
FANTASTIQUE ■■■
ROMANCE
SUSPENSE ■■

ON AIME OU PAS :
↗ Justice et heroïsme !
↗ *Chara design made in* Horikoshi
↗ Moins manichéen qu'il n'y paraît
↗ Une bonne ambiance morbide
↘ Le manque de décors



Barrage

Kôhei Horikoshi avant My Hero Academia

Deux années avant de créer son titre phare *My Hero Academia*, le *mangaka* Kôhei Horikoshi avait lancé *Barrage*, une courte histoire en deux tomes que Ki-oon nous propose de découvrir. En attendant le 19e tome des super-héros…

Bruno de la Cruz

« *Il était une fois, une certaine planète dans une certaine galaxie… La paix y avait longtemps régné. Mais avec le développement des échanges interstellaires, l'autorité royale s'était peu à peu affaiblie sous les assauts d'extraterrestres malfaisants ! Voilà désormais plus de 50 ans que ce monde est plongé dans une guerre interplanétaire.* » C'est dans cette situation que le jeune Astro va tenter de trouver le bonheur. Astro est un habitant de Faubourgs, une capitale où les gens crèvent de faim. Grâce à un petit boulot – très mal payé – il peut récupérer quelques pièces pour survivre et s'occuper des dizaines d'orphelins qu'il a récupérés. Malheureusement, alors qu'il voulait défendre un habitant d'une agression extraterrestre, son patron le licencie. En effet, des peuples venus d'autres planètes font office d'aristocrates au sein de cette société. Par peur de représailles, le patron se débarrasse d'Astro, désormais sans le sou. Mais la chance sourit aux courageux : Astro est la copie conforme du Prince Barrage. Ce dernier lui propose de prendre sa place pour rétablir la paix, en lui laissant une relique dotée d'un pouvoir « capable de dominer la planète ».

> « Barrage s'offre donc comme un shot mêlant aventure, quête initiatique et combat.

SENSEI NO BARRAGE © 2012 by Kohei Horikoshi SHUEISHA Inc

Astro Senki

Kôhei Horikoshi proposait déjà, avec *Barrage*, une histoire où la justice est au cœur de l'enjeu. En créant une nouvelle fois un héros démuni, sans pouvoir, mais avec un cœur énorme et une aide providentielle, on retrouve une partie de ce qui fera le charme de *My Hero Academia*. La comparaison s'arrête là, et il est intéressant de noter la différence entre un membre de la bourgeoisie (le Prince) qui souhaite fuir ses responsabilités ou la pression qu'il subit et un membre des bas quartiers (Astro) qui ment pour se donner les moyens de sauver les enfants recueillis. Un cas de conscience qui marque un tournant dans le récit.
Astro devient donc un prince en herbe, devant apprendre les rouages du métier en testant sa morale, tout en allant sur le terrain pour rétablir la justice. Une mission qui permet au manga de proposer son lot d'affrontements, contre des gangs extraterrestres la plupart du temps, et de laisser l'auteur exprimer son talent pour les scènes d'action. Le *chara design* de certains protagonistes fait immédiatement penser à des brouillons de *My Hero Academia* mais Kôhei Horikoshi avait déjà suffisamment affirmé son style pour que *Barrage* soit plutôt abouti graphiquement. À défaut d'être le hit de l'année, le premier tome de *Barrage* s'offre donc comme un *shot* tout à fait sympathique, mêlant aventure, quête initiatique et combat. ■

PARIS MANGA SCI-FI SHOW

LE RENDEZ-VOUS DE LA POP CULTURE

PORTE DE VERSAILLES – HALL 7.2

16 & 17 FÉVRIER 2019

JEUX VIDÉO

ACTEURS CINÉMA & SÉRIES TV

COMICS

ANIMA-TIONS

POP CULTURE

COSPLAY

CATCH

MANGA

EN DÉDICACE

YOSHIHIKO UMAKOSHI

DÉDICACE, PHOTOSHOOT

© 2016 K. Horikoshi / Shueisha, My Hero Academia Project, MBS All Rights Reserved

1 JOUR SAM OU DIM : 18.50€ AU LIEU DE 23€
2 JOURS : 28.50€ AU LIEU DE 39€

GONG · NOUS PARIS · SYFY · nickelodeon · GAME ONE · J-ONE · C NEWS

■ **Titre original :** *Mushoku Tensei - Roxy datte honki desu* ■ **Auteur :** Rifujin na Magonote, Shôko Iwami ■ **Nombre de tomes :** 1 en France, 1 au Japon (série en cours) ■ **Éditeur :** Doki Doki ■ **Sortie :** 09/01

ACTION ■■■■
COMÉDIE ■■■
DRAME ■
FANTASTIQUE ■■■■■
ROMANCE ■
SUSPENSE ■■

ON AIME OU PAS :
↗ Voir Roxy petite
↗ La dynamique du groupe d'aventuriers
↗ La diversité des missions
↘ Le manque de profondeur
↘ Encore et toujours du *fan service*

MUSHOKU TENSEI : LES AVENTURES DE ROXY

PARTENAIRES PARTICULIERS

Dans ce *spin-off* de la série *Mushoku Tensei*, on retrouve cette fois Roxy au centre du récit, avant sa rencontre avec Rudeus « Rudy » Greyrat au travers d'aventures (et de missions) toutes plus variées les unes que les autres. Alors, récit inutile ou véritable découverte ?

Evan

Jeune fille Miguld, Roxy n'est pas née avec le pouvoir de communiquer par télépathie avec ses semblables. Bien qu'elle en souffre, elle reste une petite fille enjouée. Un jour, elle rencontre une magicienne aux abords de la ville et devient vite fascinée par le mode de vie de celle-ci. Elle n'a plus qu'un souhait : découvrir elle aussi le monde qui l'entoure et maîtriser la magie !

Petite Miguld deviendra grande ?

Mais lorsqu'un matin à son réveil, elle réalise que sa maîtresse est partie, Roxy n'a plus qu'une idée en tête : partir en quête de la ville la plus proche. Après quelques péripéties, elle s'inscrit à la guilde des aventuriers et rejoint un groupe haut en couleur.

Bien que le manga ne soit pas dessiné par Yuka Fujikawa (mais par Shôko Iwami), le trait respecte tout à fait le manga originel. Doux et dynamique, les dessins mettent joliment Roxy en valeur et retranscrivent bien l'univers dans lequel évoluent les personnages. Plein d'humour, on regrette cependant le *fan service*. Si on ressent un peu le manque de profondeur (et le manque d'approfondissement des personnages secondaires), on passe un très agréable moment en compagnie de Roxy, Dale et les autres. Dans l'ensemble, l'essentiel est là et on ne s'ennuie pas grâce au découpage plutôt rythmé et aux différentes missions prises par le groupe. ■

> « On passe un très agréable moment en compagnie de Roxy, Dale et les autres.

SPLASH
J'AI RÉUSSI
GUI BRAVO
UNE BAGUETTE !
JE SAVAIS QUE TU NE TARDERAIS PAS À Y ARRIVER... EN TOUT CAS, JE ME FÉLICITE D'AVOIR PRIS LES DEVANTS
TOUTES MES FÉLICITATIONS, ROXY !

UN GILGRAT ?! POUR ÊTRE AUSSI ÉNORME, ÇA NE PEUT ÊTRE QU'UN MUTANT !!
C'EST PAS POSSIBLE, JE SUIS ARRIVÉE AUX MONSTRES GÉANTS !!
NOOOON
RESTE EN ARRIÈRE, ROXY !
NOCOPAIN ! ATTAQUE-LE PAR LE HAUT !
JE M'EN SUIS BIEN PASSÉ, MAIS C'EST PAS BLAGUE ! JE SAUTE SUR TON DOS !

COMPRIS !
GRR ! JE SUPPOSE QU'ON N'A PAS TROP LE CHOIX...
ENTENDU, ON S'EN OCCUPE AVEC MOI, VOUS DEUX !
Ô DÉESSE BLEUE, TOI QUI DESCENDS DU CIEL !
AGITE TA BAGUETTE D'ÉTAIN...
POUR QUE LA GLACE VIENNE EMBRASSER LE MONDE
TAPIS DE GLACE !
MAINTENANT !!

©Shoko Iwami 2018, Rifujin na Magonote 2018 KADOKAWA CORPORATION

■ **Titre original :** *Beyblade Burst* ■ **Nombre de tomes :** 9 en France, 11 au Japon (en cours) ■ **Auteur :** Hiro Morita ■ **Editeur :** Kazé ■ **Sortie :** vol. 9, 09/01

Beyblade : Burst

Interview Hiro Morita

En France, certains ont connu *Beyblade* à l'aube des années 2000, lorsque l'*anime* a été diffusé sur nos écrans (#TeamBladeBreakers). D'autres ont découvert la franchise avec les jouets, qui continuent de se vendre en magasin. Près de 20 ans après le début de la licence, une troisième saga a vu le jour et nous avons rencontré son auteur.

Marichka Besse

Comment en êtes-vous arrivé à dessiner le nouveau manga *Beyblade* ?
J'ai commencé à être publié dans *Shônen Sunday* (édité par Shôgakukan, NDLR) puis au moment où mon contrat s'est terminé, j'ai eu une proposition de mon éditeur pour une suite, une nouvelle œuvre de *Beyblade*. Avant que ça se fasse, quand j'ai eu le projet, j'ai commencé à préparer des personnages, des idées.

Quel a été votre premier contact avec la licence *Beyblade* ?
Avant d'avoir cette proposition, je ne connaissais pas du tout *Beyblade*. Quand on m'a proposé le projet, on m'a demandé de m'intéresser un petit peu à la licence. J'ai alors commencé à regarder, à jouer, et plus j'apprenais de choses, plus je m'amusais avec. Finalement, j'ai vraiment eu envie de travailler sur cette œuvre.

Comment expliquez-vous le succès de *Beyblade*, 20 ans après le début de la première saga ?
Si l'œuvre dure depuis aussi longtemps, je pense que c'est parce que le magazine *CoroCoro Comic* (aussi de Shôgakukan, NDLR), qui s'adresse essentiellement aux enfants, a gardé la même cible et n'a pas essayé de s'adapter à son public grandissant. Il a de nouveaux clients à chaque fois, vu qu'il cible toujours les enfants du même âge.

> « J'essaie de transmettre des valeurs comme respecter sa parole, respecter ses amis.

C'est donc un public d'enfants essentiellement : quels sont les sujets importants à aborder dans *Beyblade* pour la jeunesse ?
Ce que j'essaie de transmettre, ce sont des valeurs comme respecter sa parole, respecter ses amis, mais aussi la force de l'amitié. Ce sont des valeurs que les autres œuvres pour enfants essaient de transmettre.
Je parle de *Beyblade* comme d'un sport. Je veux faire découvrir les différentes façons de s'amuser avec *Beyblade*, ce que moi j'ai aimé. J'ai envie de faire apprécier *Beyblade* pour montrer quel genre de mouvements les toupies peuvent faire, quelle genre de techniques elles apportent. J'ai envie de transmettre cet amusement et le côté sportif de *Beyblade*.

***Beyblade* a un grand succès en France : on l'a notamment vu avec les championnats du monde de Kidexpo à Paris cet automne. Comment expliquez-vous ce succès ici, hors Japon ?**
Je pense que les thèmes dont je parlais tout à l'heure (prendre soin de ses amis, etc.) n'ont pas de frontière. Les enfants du monde entier peuvent se sentir visés par ce genre de sujets.

Comment la licence arrive-t-elle à se renouveler, étant donné qu'il y a déjà plusieurs saisons ?
Je n'ai pas été le seul auteur de *Beyblade*. À chaque changement, chaque auteur a donné son style à *Beyblade*. Je pense que c'est pour ça que ça plaît depuis aussi longtemps. Moi, j'essaie donc de montrer *Beyblade* comme un sport, et ça doit renouveler l'intérêt des lecteurs. ■

BEYBLADE BURST © 15 HIRO MORITA, SHOGAKUKAN

Beastars

Le lycée de bon poil

Ki-oon propose les premiers volumes d'un phénomène rare. *Beastars* fait de plus en plus parler de lui au Japon depuis ces trois dernières années. Difficile pour les Japonais de passer à côté d'un titre qui a déjà remporté tous les prix possibles en 2018 ! Et pourtant, le manga ne ressemble à aucun autre ! Bienvenue dans un monde de bêtes.

Sven Pollon

Et si le monde était peuplé entièrement d'animaux qui parlent ? Il ressemblerait un peu au nôtre. Dans un campus, les jeunes élèves s'amusent, s'affrontent, se désirent, se détestent. Oui, mais ici, ces jeunes sont des tigres, des zèbres, des souris, des girafes, toute la faune que nous connaissons. Mais ils vivent tous ensemble, carnivores et herbivores. En fait, les carnivores n'ont pas le droit de manger de la viande et finalement n'en ont pas véritablement l'intention.

Nouvelle star

Dans le lycée Cherryton, tout le monde est en pension complète. Les élèves partagent leur chambre. Legoshi le loup gris est apprécié de tous puisqu'il a un air bonhomme, toujours dans les nuages. Et s'il est imposant, il ne montre jamais les crocs, préférant

© 2017 Paru Itagaki ,AKITA SHOTEN

■ **Titre original :** *Beastars* ■ **Auteur :** Paru Itagaki ■ **Nombre de tomes :** 2 tomes en France, 8 au Japon (en cours) ■ **Éditeur :** Ki-oon ■ **Date de sortie :** 24/01

ACTION ■
COMÉDIE ■■■
DRAME ■■■■
FANTASTIQUE ■■■
ROMANCE ■■■
SUSPENSE ■■■■■

ON AIME OU PAS :

- ↗ Un univers unique en son genre
- ↗ Une atmosphère particulière
- ↗ Des textes dignes de Shakespeare
- ↗ Legoshi est quand même trop coooooool
- ↗ Un dessin qui s'améliore tout le temps

faire profil bas. C'est bien ce que lui reproche Louis le grand cerf. L'idole du campus souhaite devenir une beastar, le roi du lycée en somme. Et il ne comprend pas comment Legoshi, avec le potentiel qu'il cache, peut ainsi rester dans l'ombre. Mais voilà, les instincts naturels peuvent remonter à la surface. C'est ainsi qu'on retrouve un matin les restes de Tem l'alpaga : il aurait été dévoré par un carni ! Tem était un membre important du club de théâtre : il donnait la réplique à Louis dans la pièce de bienvenue. Legoshi, qui s'occupe de l'éclairage, est un des premiers suspects. Après tout, il s'agit d'un prédateur féroce…

> **« PLUS ON AVANCE ET PLUS ON APPRÉCIE CHAQUE PERSONNAGE, DU PANDA ROUX AU FOURMILIER.**

Des larmes et des maux

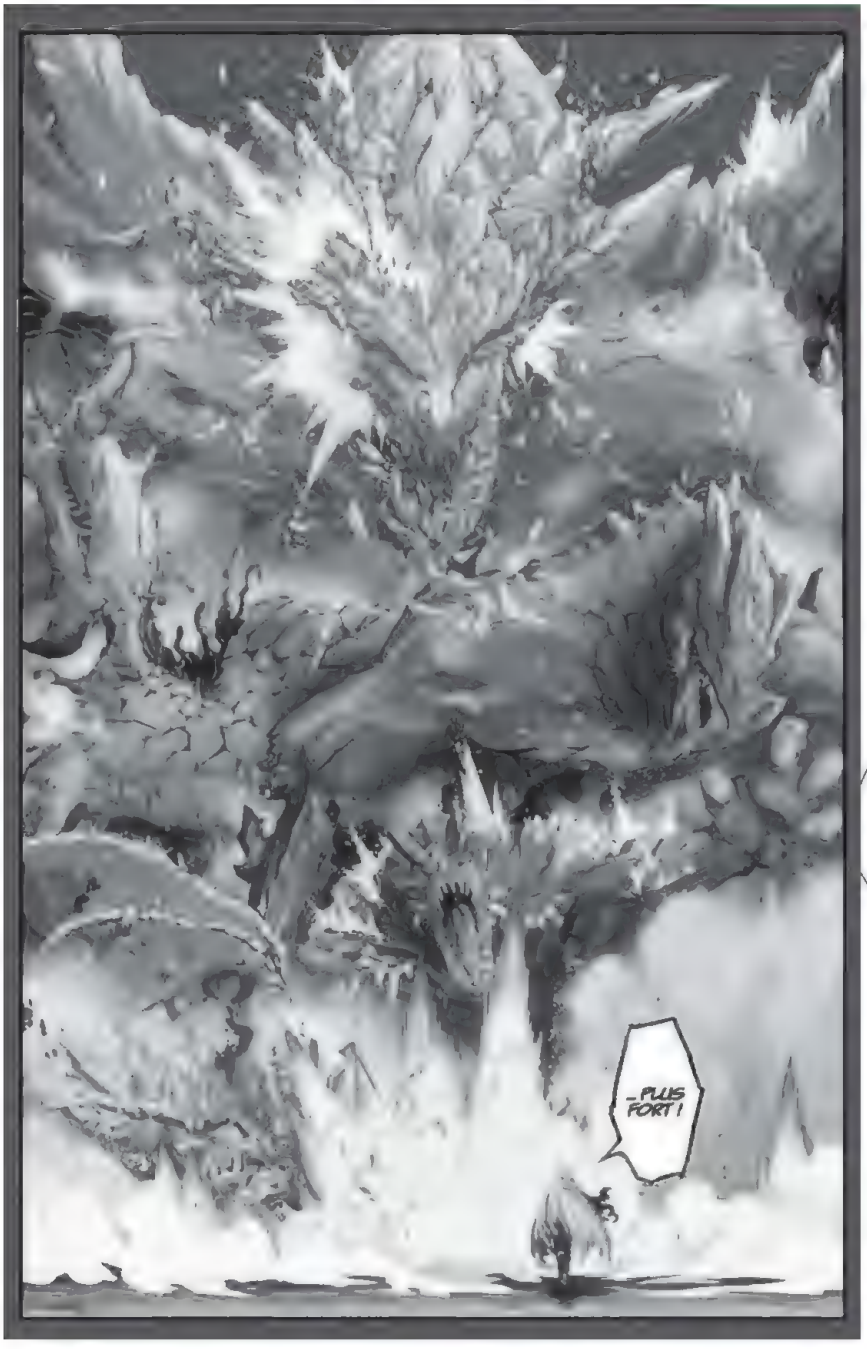
Derrière un récit efficace oscillant entre suspens et atmosphère lourde, Paru Itagaki, l'auteure, cherche à dresser le portrait de l'adolescence, période où naissent des instincts alors inconnus dans le corps de tous, et où l'on apprend à les gérer. Les personnages ont ainsi des accès de violence (un comédien tigre qui veut être sur le devant de la scène), des sentiments amoureux complexes (une petite lapine qui s'allonge très facilement) ou des fiertés trop grandes (Louis pense qu'il peut sauver tout le monde). *Beastars* n'est rien d'autre qu'un « *teen manga* » dans le bon sens du terme. Un peu comme *Le Cercle des poètes disparus* ou même les films 3 et 4 de *Harry Potter* : on découvre la vie quotidienne d'un lycée où chacun se cherche, se trouve et se perd.
Le dessin ne cesse de s'améliorer au fil des tomes. Si au début, on peut être surpris par le trait hésitant de certaines planches, plus on avance et plus on apprécie chaque personnage, du panda roux au fourmilier, en passant par la hyène. Après tout, est-ce vraiment l'un d'eux le coupable ? ■

Ragna Crimson

Cœur de dragon... ensanglanté

Vous aimez les récits qui sortent de l'ordinaire ? Vous aimez les histoires fantastiques sans passer par la case *isekai* ? Réjouissez-vous, *Ragna Crimson* de Daiki Kobayashi arrive en France chez Kana ! De la *dark fantasy made in* Square Enix, ça ne se refuse pas !

Philippe Bunel



Les chasseurs de dragons sont le dernier rempart qui se dresse face aux monstrueux cracheurs de feu menaçant les humains. Parmi eux, Ragna est un jeune homme assez faible et hésitant qui fait équipe avec Léonica, une jeune chasseuse de génie (12 ans) connue pour être la meilleure dans le domaine.
Ragna et Léonica sont très proches et souhaitent rester ensemble à jamais. Mais, à cause de l'apparition d'un ennemi impitoyable, leur souhait ne pourra jamais être exaucé... En découvrant que les dragons cachaient leur véritable puissance, Ragna se voit doté d'un pouvoir phénoménal. Et pour mener à bien sa quête d'annihilation des dragons, il se doit de pactiser avec la sombre Crimson...

Hors des sentiers battus

Le moins que l'on puisse dire, c'est que *Ragna Crimson* ne fait pas se pavaner le lecteur dans sa zone de confort ! Mené tambour battant, le récit brise

peu à peu les codes scénaristiques habituels, mélangeant les thèmes à tout va. Pas de limite pour cette ténébreuse chasse aux dragons où le voyage dans le temps a une grande importance. Oui, c'est peu commun pour une histoire d'*heroic fantasy* ! Plus encore, le développement de la race des dragons en différentes catégories permet à Kobayashi de faire exploser son imaginaire en créant des monstres aussi surprenants qu'effrayants ! Mention spéciale pour le dragon glouton qui manipule une forêt entière. Par contre, l'objet de la trêve unilatérale (une pâtisserie) met à mal la cohérence du récit…

> « Pas de limite pour cette ténébreuse chasse aux dragons.

Quant au héros, Ragna, s'il n'a pas encore un caractère bien défini et le charisme qui va avec, son évolution express offre à l'histoire l'opportunité de s'extirper de l'éternel *level up*, et ainsi de s'axer sur la dimension psychologique, qui s'annonce bien torturée !

Le Règne du feu

Un groupe d'humains est mangé en une bouchée, une fillette est transpercée de toutes parts… Kobayashi est sans concession, montrant des morts brutales tout au long de ce tome poignant. Sans entrer dans des délires morbides, il dépeint cette violence avec férocité, via des images chargées en noirceur, aux tracés nombreux et puissants, et aux aplats de noir imposants…
Aussi, le *mangaka* adapte son style aux personnages, offrant des traits épais et angulaires à Ragna, symbolisant sa brutalité, et des *designs* plus adoucis pour l'aspect *vamp* élégant de Crimson. Le manque de décors se ressent parfois, au détriment de l'immersion du lecteur, mais le dynamisme des planches arrive tout de même à nous tenir en haleine. Nous redemandons toujours plus de dragons tant ils sont sublimes (ce qui rendra une éventuelle adaptation animée bien délicate) et magnifiquement détestables. ■

Ragna Crimson © Dark Kobayashi SQUARE ENIX CO., LTD

SUPERCELL

Quand le virtuel se mêle au réel

Souvent affilié à la célèbre Vocaloid Miku Hatsune, supercell est aussi derrière de grands titres de la japanime comme *Naruto Shippuden* ou encore *Guilty Crown*. Découvrez un groupe mi-humain mi-androïde oscillant entre la réalité et le virtuel.

Agnès André

Tout commence le 7 décembre 2007. Ryo, un jeune compositeur, poste son premier morceau intitulé *Melt* sur Nico Nico Dôga, un site de partage de vidéos. Elle attire l'attention des internautes pour sa chanteuse pas comme les autres, la Vocaloid Miku Hatsune. Pour illustrer l'idole virtuelle, ryo utilise une illustration faite par l'artiste 119 sans lui demander son accord. Rattrapé très vite par les événements, il finit par lui présenter ses excuses, ce à quoi 119 lui répond être très intéressé par son projet. Dès lors, le duo se forme, supercell est officiellement créé. En peu de temps, le tandem se transforme en un groupe de onze membres avec des designers, des illustrateurs et un seul musicien, ryo. Ils font leurs premiers pas avec des morceaux uniquement interprétés par Miku Hatsune. Face au succès grandissant de leurs chansons, le groupe sort son premier album indépendant, *supercell*, en 2008. Au cours de cette même année, ryo compose et écrit l'un des titres phares de la Vocaloid, *World is Mine*. Il enchaîne avec *Black Rock Shooter*, qui par la suite se verra adapté en OAV.

©yanagimag & NCS toomer NC A. Rights Reserved
©Crypton Future Media, INC. Original Character Design
©Toshiki Yui, Basara Lui Dog. Original Character Design
©2018 KADOKAWA NCS toomer Co. ltd. powered by FTB R G+TS SK YAK inc

« RYO COMPOSE ET ÉCRIT L'UN DES TITRES PHARES DE LA VOCALOID, WORLD IS MINE.

EN ROUTE VERS DE NOUVELLES VOIX

Utiliser un être virtuel pour débuter n'était pas l'objectif premier de ryo. Le leader du groupe souhaitait un-e artiste en chair et en os. Mais, comme il n'en côtoyait pas, ses amis l'ont dirigé vers Miku Hatsune pour s'approprier ses morceaux. L'année 2009 marque le début de supercell chez Sony Music Japan. Le groupe signe son premier single, *Kimi no Shiranai Monogatari*, titre utilisé pour l'*ending* de *Bakemonogatari*. Pour l'occasion, ce n'est pas Miku Hatsune qui interprète les morceaux, mais la chanteuse Nagi Yanagi. Celle-ci s'attaque ensuite à *Utakata Hanabi*, un *ending* de *Naruto Shippuden*.

Courant mai 2010 à juin 2011, supercell est en quête d'une nouvelle voix. Lors des auditions, ce sont Koeda et chelly qui tirent leur épingle du jeu parmi plus de 2000 candidats. Koeda se fait découvrir avec *My Dearest*, l'*opening* de *Guilty Crown*, et *Kokuhaku*, le second *ending*. Chelly, quant à elle, forme un duo avec ryo pour le groupe fictif EGOIST. Ils sont à l'origine de titres pour *Guilty Crown*, *Psycho-Pass* ou encore *Kabaneri of the Iron Fortress*. Supercell continue son chemin dans la musique d'*anime* avec *Light My Fire*, l'*opening* de *Shakugan no Shana III Final*, suivi de l'*ending* de *Nisemonogatari*, *Naisho no Hanashi*, et le deuxième *ending* de *Magi : The labyrinth of Magic*, *The Bravery*. Le succès de supercell n'est désormais plus à prouver. Le leader du groupe a pour ambition de gagner un Grammy Award, rien que ça ! ■

MANGA • ANIME • MODE • MUSIQUE • COSPLAY • JEUX VIDÉO • WEB CULTURE • ARTS MARTIAUX • TRADITIONS

LES TICKETS SONT EN PRÉVENTE SUR JAPAN-EXPO-SUD.COM ET DANS LES RÉSEAUX HABITUELS

TARIFS PRÉVENTE ▶ Vendredi : 18€ • Samedi : 19€ • Dimanche : 15€ • Pass 3 jours : 39€ • Billet Zen : 89€

FRANCEBILLET : Fnac - Carrefour - Géant - Magasins U - Intermarché - www.fnac.com - www.carrefour.com - www.francebillet.com - 0 892 684 696 (0,34€/min)

TICKETMASTER : Ticketmaster.fr - Auchan, Cora, Cultura, E.Leclerc - 0 892 390 100 (0,34€/min)

LES TICKETS SONT ÉGALEMENT EN VENTE À L'ENTRÉE DU FESTIVAL !

TARIFS SUR PLACE ▶ Vendredi : 24€ • Samedi : 26€ • Dimanche : 19€ Pass 3 jours et Billet Zen indisponibles uniquement en prévente

HORAIRES ▶ Tous les jours : 10h - 19h • Entrée à 9h pour les détenteurs de tickets achetés en prévente

ACCÈS ▶ MARSEILLE CHANOT - Parking Zénith, 13090 Aix-en-Provence • Arrêt Zénith Mistral gratuit

GRATUIT POUR LES -8 ANS

Animeland

VILLE DE MARSEILLE
www.marseille.fr

Marseille
OFFICE DE TOURISME

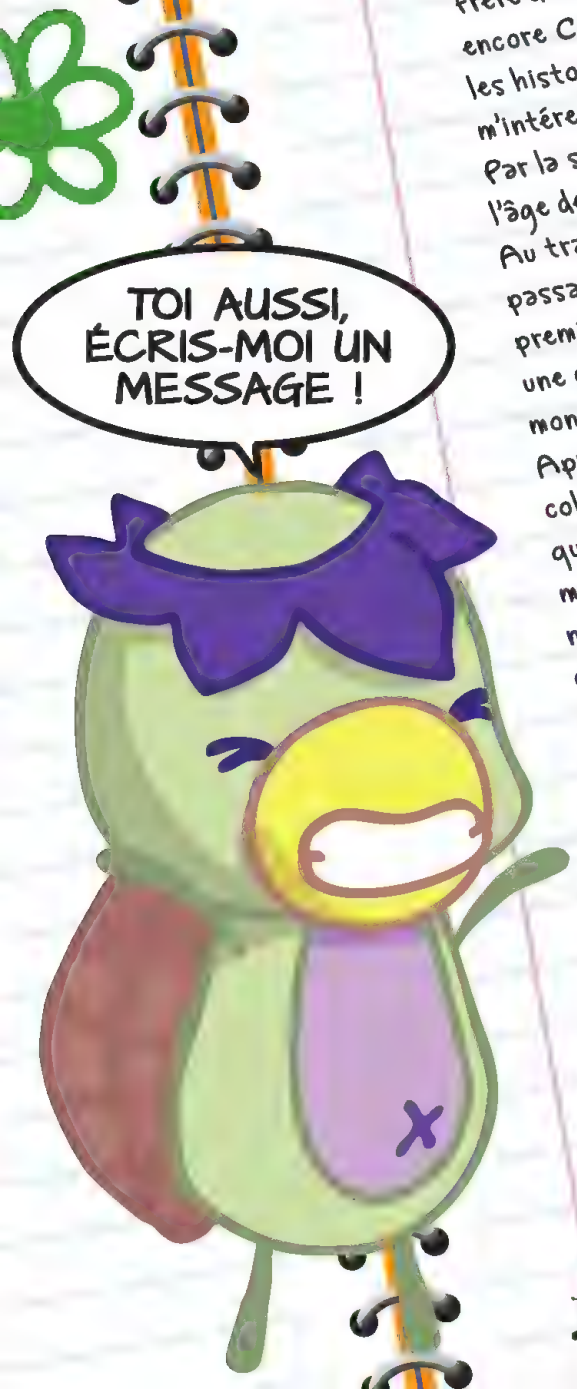
Illustration : Aurore - © SEFA EVENT • Japan Expo est une marque déposée par SEFA EVENT - SEFA EVENT SASU au capital de 300 000€, RCS MARSEILLE

COURRIER

MERCI À TOUS DE CONTINUER À FAIRE VIVRE CETTE RUBRIQUE ! VOUS AIMEZ LE JAPON ? DITES-LE NOUS ! SOYEZ CRÉATIFS, PARLEZ-NOUS DE VOTRE PASSION POUR LE PAYS, LES ANIME, LES MANGAS, LES JEUX VIDÉO, ETC.

Surtout, n'hésitez pas à nous envoyer vos messages par mail à courrierdeslecteurs@animeland.com ou par courrier postal à l'adresse suivante :

AnimeLand
Courrier des lecteurs
38, rue Notre Dame de Nazareth
75003 Paris



Bonjour AnimeLand X-tra !

Voici l'histoire qui m'a conduit à être passionné par les *anime*, les mangas, les jeux vidéo et le Japon :

Quand j'étais petite, j'avais pour habitude de regarder le soir avec mon papa et mon frère des *anime* tels *Dragon Ball*, *Ken le Survivant* ou encore *Cobra*. Pour moi c'était juste un dessin animé, mais j'adorais les histoires et j'ai appris plus tard que c'est aussi le graphisme qui m'intéressait quand j'ai appris que c'était un *anime*.
Par la suite j'ai découvert *Pokémon* et cet *anime* m'a passionnée jusqu'à l'âge de 12 ans au moins.
Au travers de l'*anime*, j'ai découvert le manga grâce à une dame qui passait chez nous pour faire de la pub pour une de ses entreprises. Mon premier manga a été *Love Hina*, je me rappelle même que j'avais invité une copine à dormir chez moi mais je ne l'écoutais pas parler, et je lisais mon manga (la pauvre, ah ah).
Après ce premier manga, ce hobby grandissait, tout comme ma collection ! En lisant des mangas qui se passaient au lycée, j'ai appris que les mangas étaient des BD japonaises. Comme le mode de vie de mes héros et héroïnes préférées m'émerveillait, j'ai découvert que la nourriture, les fêtes et leur lycée n'étaient pas que fiction mais que c'était le JAPON !
J'ai donc aussi commencé à nourrir une passion pour le pays du Soleil-Levant, pour sa culture, sa cuisine. Et quelle surprise quand j'ai appris que le manga avait une place à part entière dans sa culture !
Aujourd'hui, ma collection s'élève à 523 mangas et je ne compte pas m'arrêter là ! Je vais aux conventions mangas, j'achète tout ce que mon budget me permet et je suis AnimeLand X-tra depuis le numéro 19.
Pour ce qui est des jeux vidéo, j'aime surtout les Zelda que ce soit sur Wii ou GameCube. Je ne dirais pas que je suis passionnée de jeux vidéo, mais j'adore y jouer seule ou avec mes frères !

#Nina-17ans

ON A TESTÉ POUR VOUS

FOOD'ANIME

LE VENTRE PLEIN, LE CŒUR LÉGER

En collaboration avec Flynn's Event et le cinéma Le Club de l'Étoile (Paris XVII[e]), les plateformes de *simulcast* que sont Wakanim et Crunchyroll ont proposé les premières soirées Food'Anime. Ainsi, l'acte 1 était la projection de la très belle trilogie *Kizumonogatari*. Pour 25 euros, il était possible de voir les trois films sur grand écran et de se restaurer. Après la réussite de cette première expérience, *AnimeLand X-tra* est allé à la soirée co-organisée par Crunchyroll, projetant en exclusivité les deux films inédits de *Kabaneri of the Iron Fortress*.

LE GRAND MIAM

Une soirée qui proposait deux formules : 14 euros pour assister aux deux films ou 24 euros en y ajoutant le menu. Accompagné d'une boisson (soda, thé, lait de soja…), le plat concocté par Bulma Banh mi & Bento Shop Paris était une base de riz avec petits légumes cuits et bœuf ou poulet mariné. C'était délicieux et on peut vous dire que la ration est plutôt généreuse ! Une version

©Kodansha Committee
photos : David Ogilvie

Le concept de Food'Anime est très simple : il vous propose de déguster de bons plats chauds entre deux projections en salles obscures au Club de l'Étoile. Déjà que regarder des *anime* est notre passion, si en plus on se remplit la panse, la rédaction est comblée—

Bruno de la Cruz

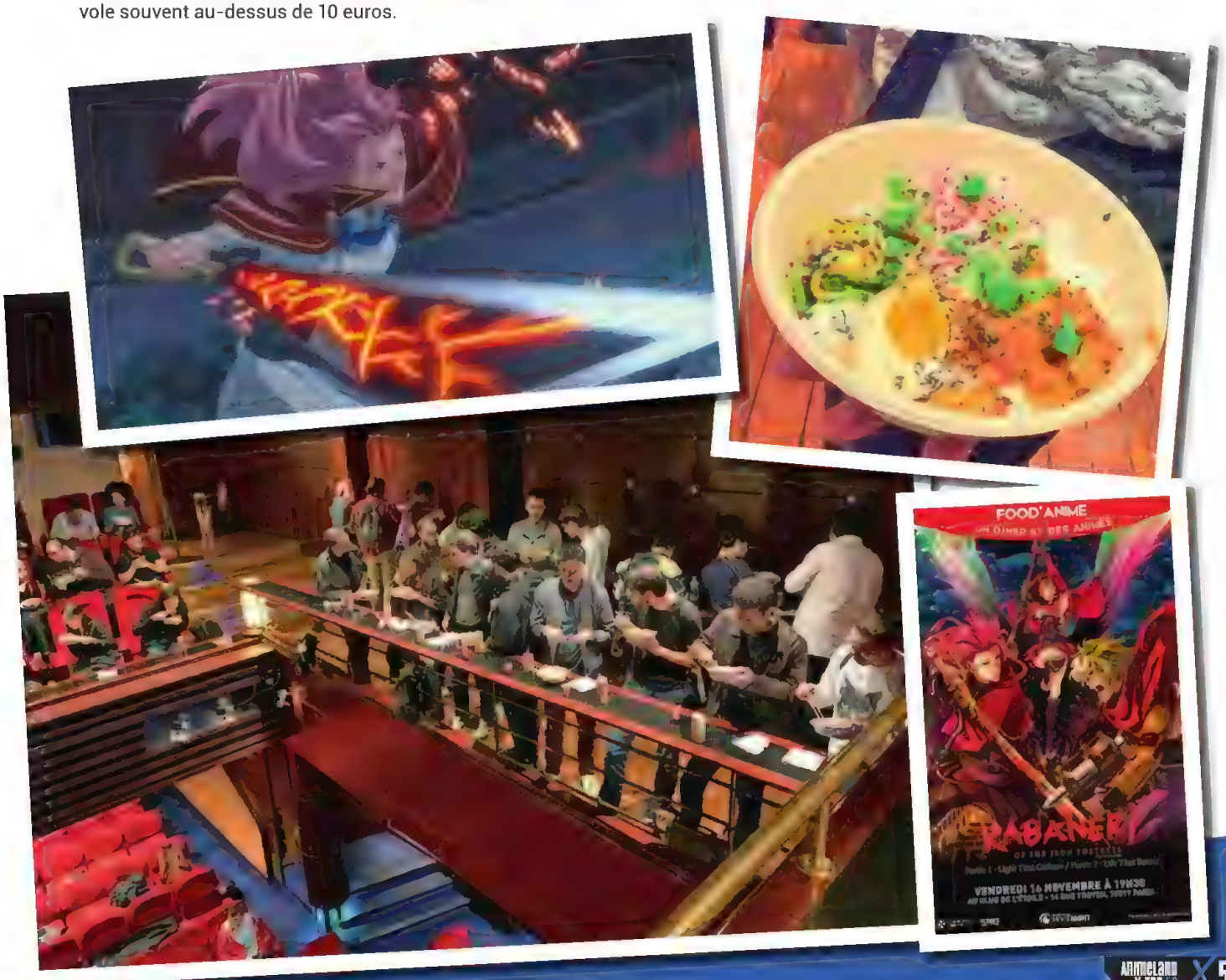
> **L'OFFRE EST PLUTÔT AVANTAGEUSE, SURTOUT QUAND ON SAIT QUE LE PRIX MOYEN D'UNE PLACE DE CINÉMA DANS LA CAPITALE VOLE SOUVENT AU-DESSUS DE 10 EUROS**

végétarienne était également disponible. Le tout était conclu par une touche sucrée avec quelques petits cubes de nougat au sésame. L'organisation prévient que la recette changera au gré des soirées, comme nous l'indique David Oghia, de chez Flynn's Event : « *Pour la prochaine session, nous aurons probablement un vrai bento japonais créé par une japonaise et je compte bien faire aussi des plats coréens, étant moi-même marié à une Coréenne.* » Attention, le repas n'est pas servi au moment de la diffusion du film, mais entre les projections. Le Club de l'Étoile, dans une intimité appréciable, permet ainsi un certain confort pour manger sans encombre et, pourquoi pas, papoter avec d'autres spectateurs.

Finalement, l'offre est plutôt avantageuse, surtout quand on sait que le prix moyen d'une place de cinéma dans la capitale vole souvent au-dessus de 10 euros.

Enfin, profitons de ces lignes pour glisser un mot sur le spectacle en lui-même. L'affirmation est franche et massive, le remontage de la série *Kabaneri of the Iron Fortress* en deux longs métrages fait du bien à l'*anime*. Tout d'abord parce qu'il élimine une bonne partie des dialogues les moins intéressants. Ensuite, ce remodelage permet de concentrer le meilleur de l'action. Et il faut dire qu'on en prend plein les yeux : l'animation produite par Wit Studio est hyper fluide et c'est un régal de voir Mumei voltiger aux quatre coins de l'écran pour zigouiller du zombie. On espère que les galettes arriveront en édition physique en France. ■

Remerciements à Olivier "Cabane" Fallaix et David Oghia pour les photos.



PRÉFECTURE DE SHIGA

AUTOUR DU LAC

La préfecture de Shiga est placée tout au centre du Japon, juste au-dessus de Kyôto. Elle a en son sein le plus grand lac du pays, le lac Biwa, ce qui lui donne des paysages hors du commun et un nombre incalculable d'activités et d'évènements culturels. Une visite à Shiga est une expérience que l'on n'oublie pas, quels que soient vos centres d'intérêt.

Steve Naumann

Lors d'un voyage au Japon, il est normal de passer quelques jours dans Kyôto afin de visiter ses très nombreux temples. Mais il serait dommage de ne pas s'intéresser à la préfecture qui se situe juste au-dessus de l'ancienne capitale, à seulement dix minutes en train. La ville d'Ôtsu se situe au bord du lac Biwa et s'impose comme la cité principale de la préfecture de Shiga. Sans être imposante, Ôtsu fait partie des villes qui regorgent de trésors culturels japonais.

DU SPORT DE TATAMI

Témoin de l'histoire du Japon, la ville possède plusieurs temples qui sont des trésors nationaux. Ishiyama-dera est avant tout connu pour avoir été le lieu dans lequel Murasaki Shikibu a écrit *Le Dit du Genji*, l'un des plus grands classiques de la littérature japonaise. On peut donc voir une magnifique statue de l'auteure au milieu de différents monuments et temples où sont cachés des sculptures aussi anciennes que soignées. Mais le temple le plus remarquable de la ville est Ômi-jingû dans lequel on peut assister à de nombreux festivals. Situé non loin du centre-ville, il fait la part belle au *karuta*, jeu de cartes utilisant les *Hyakunin Isshu*, les cent poèmes de cent poètes. Le jeu consiste à toucher avant l'adversaire une carte sur laquelle est inscrite la fin d'un des cents poèmes au moment où le lecteur commence à réciter ledit poème. On peut retrouver ce jeu-sport dans *Chihayafuru* de Yuki Suetsugu, disponible chez Pika. Le manga a un succès énorme au Japon et a même été adapté en *anime* et en film *live*,

Photos Steve Naumann

> « POUR LE DESSERT, POURQUOI NE PAS ALLER À LA COLLINA, LIEU MAGIQUE AU MILIEU DE NULLE PART ? »

rendant le temple célèbre dans tout le pays. Ômi-jingû est aussi l'occasion de s'habiller en kimono, surtout pour les étrangers.

Rien n'a changé

Plus au nord du lac, on trouve l'autre grande ville de la préfecture, Hikone. Ici, pas question de trouver un *konbini* ouvert 24h/24 ! Il s'agit d'une ville de campagne qui respecte son histoire. Elle entoure son magnifique château qui date du XVIII[e] siècle. Contrairement à la majorité des châteaux japonais, il n'a jamais été détruit. Ordonné par la famille Ii, proche du shôgun Tokugawa, le château est tout simplement sublime, surtout à la fin de la journée quand il surplombe la ville au coucher du soleil.

Le lac Biwa est aussi le rendez-vous des vacanciers : on peut s'y baigner, faire du bateau, pêcher et surtout se restaurer. Le bœuf Ômi (ancien nom de Shiga) est réputé pour sa saveur profonde, mais on peut aussi garder en souvenir les goûts des poissons faisandés, des fruits et légumes ensoleillés et bien sûr du saké. Et pour le dessert, pourquoi ne pas aller à La Collina, lieu magique au milieu de nulle part, imaginé par le célèbre architecte Terunobi Fujimori, où est confectionné le Baum Kuchen, pâtisserie qui s'arrache dans toute l'Asie. Et c'est l'estomac bien rempli que vous pourrez assister aux feux d'artifice en haut du mont Hachiman. ■

Remerciements : Kiyotaka Doho et Nana Izumi de JETRO, et tous ceux que nous avons rencontrés sur place.

X DESSINS

Voici les dessins sélectionnés par la rédaction d'*AnimeLand X-tra*. Nous vous avions proposé dans le numéro 51 de laisser libre cours à votre imagination sur le thème *Radiant*. Encore une fois, vous nous avez surpris par votre talent et votre originalité.

Bravo et merci à tous les participants !

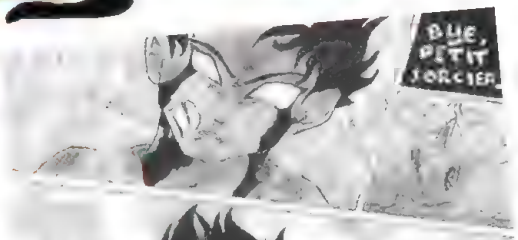
Le coup de cœur de la rédac

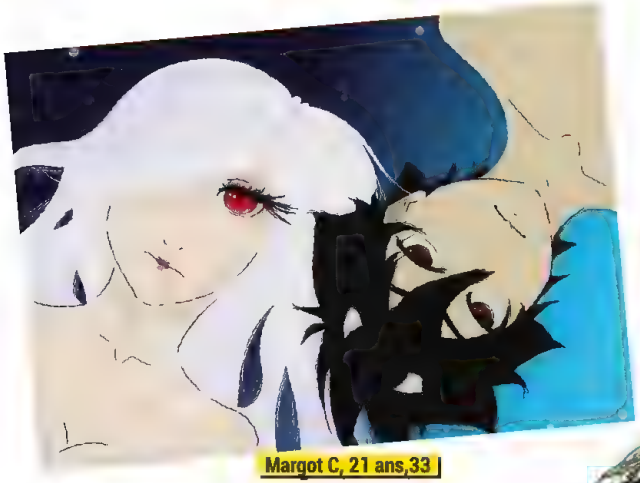
Mélanie A, 24 ans

Valentin D, 13 ans, 76

Antoine A, 17 ans, 62

Lisa D, 13 ans, 34

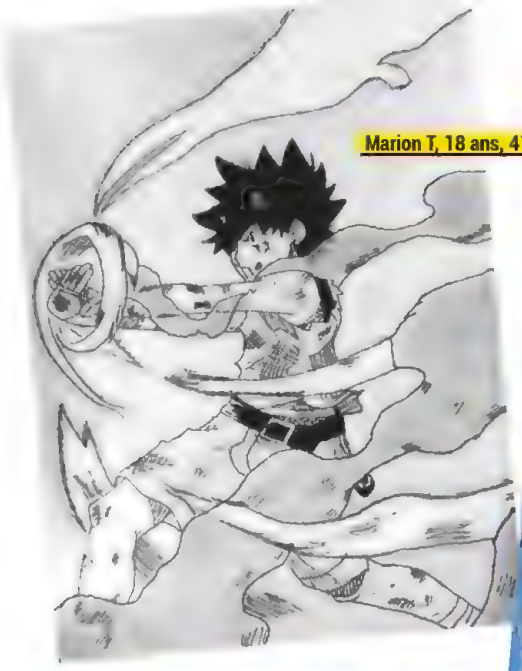




Margot C, 21 ans,33

Ludivine MC, 20 ans

Danny CDS, 17 ans, 64



Marion T, 18 ans, 41

Chloé A, 14 ans

Aurore C, 16 ans, 70

Lola C, 14 ans, 56

Rémi H, 16

Kellian M, 12 ans, 26

Charlotte D, 14 ans, 80

Dylan S, 16 ans, 68

envoyez-nous vos dessins

À vos crayons, à vos stylets ! Faites-nous parvenir votre illustration avant le 5 mars 2018, et vous serez peut-être publiés.

Thème imposé : VOS HÉROS EN KIMONO

Envoyez vos dessins à :
AnimeLand X-tra
Concours de dessins
38 rue Notre Dame de Nazareth
75003 Paris

ou par e-mail à :
dessin@animeland.com

N'oubliez pas de mettre vos nom, prénom, âge et adresse au dos du dessin. Si vous souhaitez le récupérer après le concours, veuillez joindre une enveloppe timbrée !

ATTENTION,
date limite d'envoi :
5 mars 2018
Taille maximum du dessin :
Format A4 (21 x 29,7 cm)

Fruits Basket © 2001 TAKAYA Natsuki - Studio DEEN

X GAMES

1 Dans le feu de l'action, 10 différences se sont glissées entre ces deux scènes. Sauras-tu les retrouver ?

LES DIFFÉRENCES SONT :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

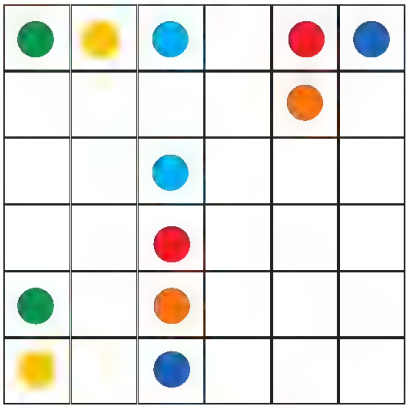
.....

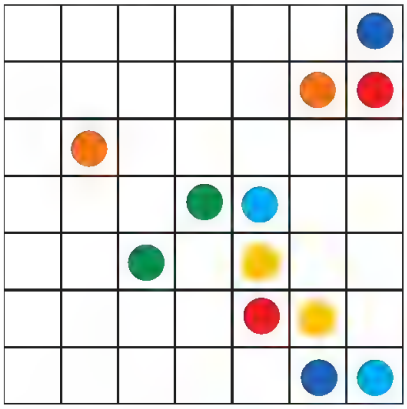
.....

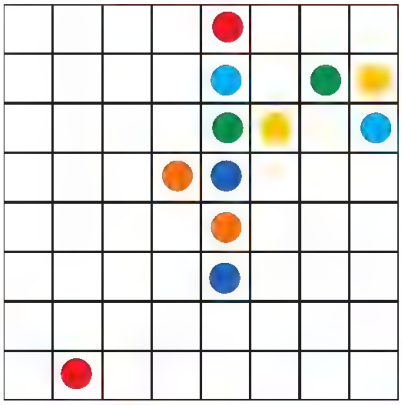
.....

.....

2 Complète ces 3 grilles en reliant les points de couleur identiques entre eux. Attention, toutes les cases de la grille doivent être utilisées et les lignes formées entre les points ne doivent pas se croiser.





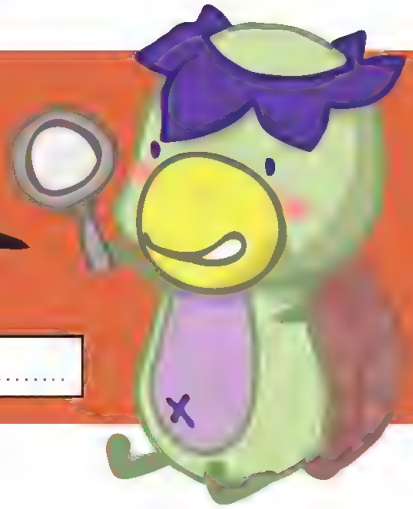


Dessins : DR

3

Tu es joueur. Kappi te propose cette énigme. Sauras-tu trouver la solution ?

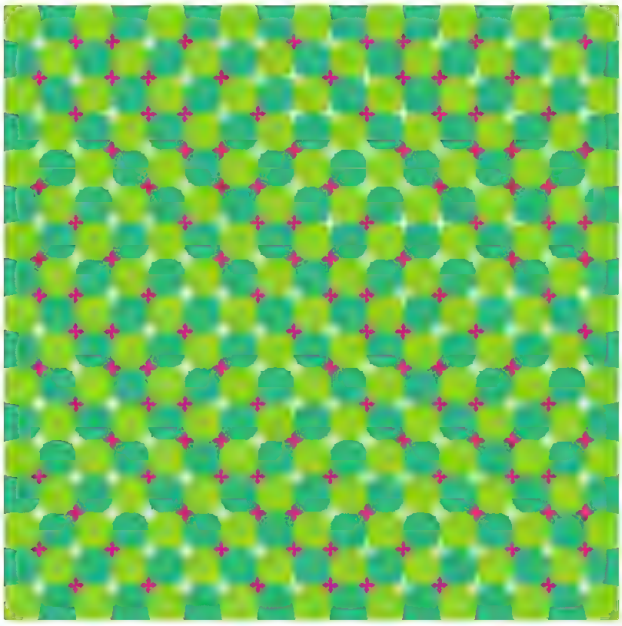
JE SUIS ENTRE 2018 ET 2020, MAIS JE NE SUIS PAS 2019. QUI SUIS-JE ?



RÉPONSE .....

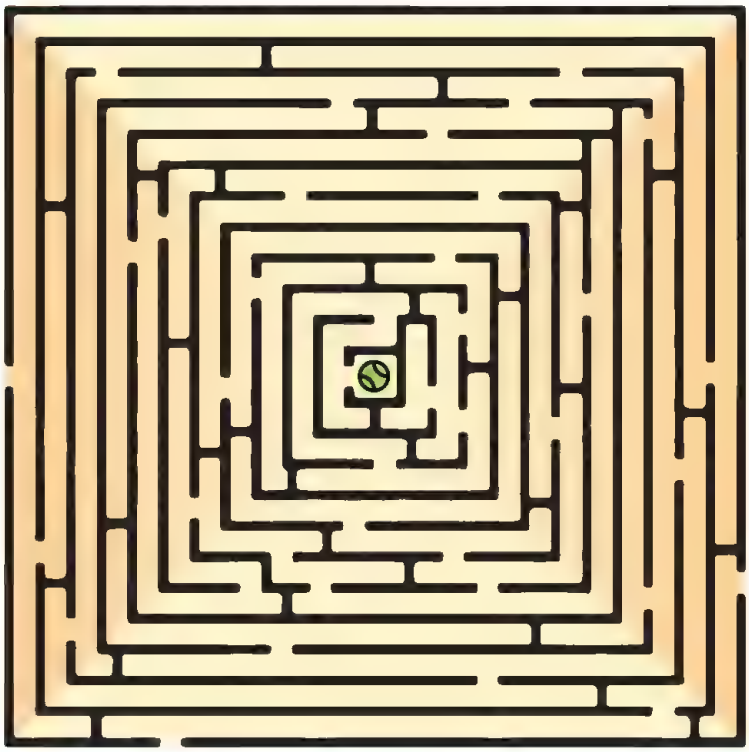
4

« Mais il va se tenir tranquille, ce dessin ?! » se demande Kappi. Et toi, le vois-tu bouger ?



5

En jouant au tennis, Kappi a envoyé sa balle au sommet d'une pyramide. Trouve la bonne entrée et fraie-toi un chemin dans ce labyrinthe pour la récupérer.



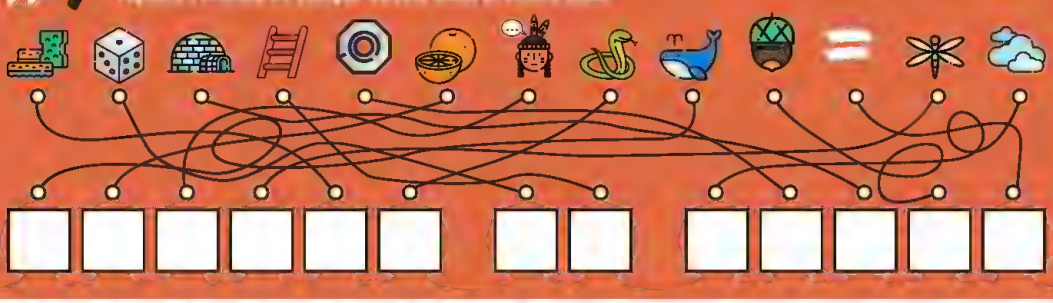
6

À force de courir partout, Sacha ne sait plus où donner de la tête. Remets les pièces de ce puzzle das l'ordre pour lui permettre de reprendre sa quête.

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L

7

Pour sauver Kappi et s'évader de cet endroit, replace l'initiale de chaque dessin dans la bonne case.



RENDEZ-VOUS EN FIN DE MAG POUR LIRE LES RÉPONSES

Les jumeaux dans les anime

Outre leur ressemblance physique, les jumeaux sont unis par des liens dépassant l'entendement. À travers leurs aventures communes, ils arrivent à susciter un intérêt bien particulier. Retour sur les relations fraternelles les plus mémorables.

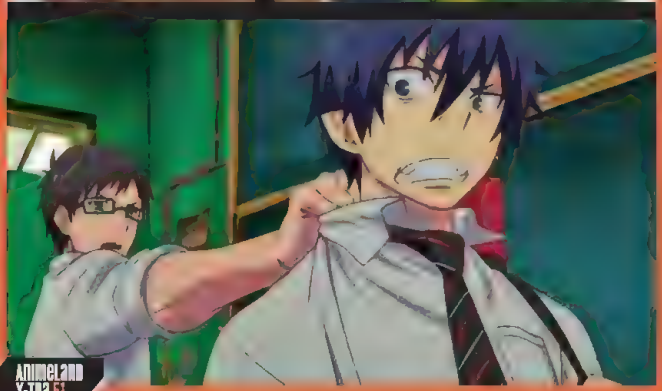
Agnès André

Host Club // Hikaru et Kaoru

Hikaru et Kaoru forment un duo de frères espiègles. Membres du Host Club, ils adorent jouer de leur ressemblance avec leur devinette « Qui est Hikaru ? » mais aussi de leur lien fusionnel. L'une des rares personnes à pouvoir les distinguer est Haruhi, la seule fille du groupe, qui ne les laisse pas indifférents. Ce tandem est une belle preuve d'amour fraternel.

Blue Exorcist // Rin et Yukio Okumura

Élevés par Shiro Fujimoto, un puissant exorciste, Rin et Yukio sont en réalité les fils de Satan. Après le décès de leur tuteur, les frères Okumura sont bien décidés à partir à la chasse aux démons. Même s'ils sont mi-hommes, mi-démons, seul Rin possède des pouvoirs démoniaques. Malgré son attachement, Yukio nourrit inconsciemment une rancœur envers Rin...



Re:Zero // Ram et Rem

Ram et Rem sont deux ogresses au service de Roswaal

gouttes d'eau, à l'exception de leur couleur de cheveux, rose pour Ram et bleue pour Rem. La cadette, Rem, voue un respect et une admiration sans limite pour sa sœur, couplés d'une honteuse jalousie. Malgré ça, leur lien est d'une force inimaginable.

© ZERO PARTNERS
© ERUDO PARTNERS

Tokyo Ghoul // Kurona et Nashiro Yasuhisa

Créées artificiellement par le docteur Kano, Kurona et Nashiro sont des jumelles inséparables. Tout comme Kaneki, Kuro et Shiro sont des goules borgnes. Leur lien est la définition même de l'amour sororal. Même s'il est mis à l'épreuve le jour où le duo affronte Juzo, un ancien camarade de classe, dans un combat à mort…

Overlord // Aura Bella Fiora et Mare Bello Fiore

Aura Bella Fiora et Mare Bello Fiore sont les gardiens du sixième étage du Grand Tombeau de Nazarick. En réalité, Aura est une fille à l'apparence de garçon et vice-versa pour Mare. Le duo est très soudé même si leurs caractères sont totalement opposés. Aura est une boule d'énergie tandis que son frère est plus froussard, dépendant de sa sœur.

Mawaru Penguindrum // Kanba et Shôma

Totalement dévoués à leur petite sœur Himari, Kanba et Shôma sont prêts à braver toutes les épreuves, quitte à se sacrifier pour la sauver. Commençant une quête remplie d'embûches, les jumeaux montrent que la chose la plus importante pour eux est leur sœur. La relation qui les unit est d'une force défiant toute épreuve !

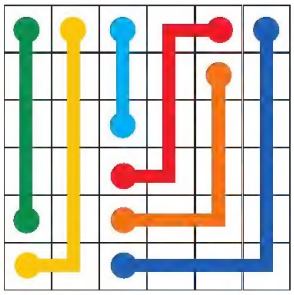
SOLUTIONS DES JEUX

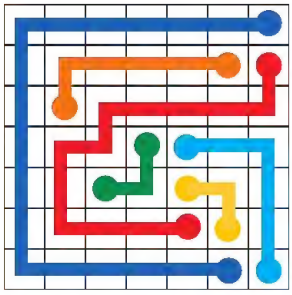
1

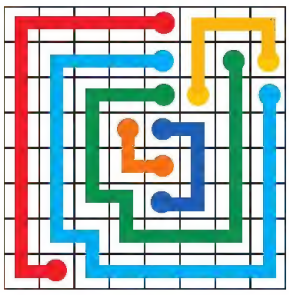
Voici où se trouvaient les 10 différences.

2

Voici la solution à adopter pour relier tous les points colorés



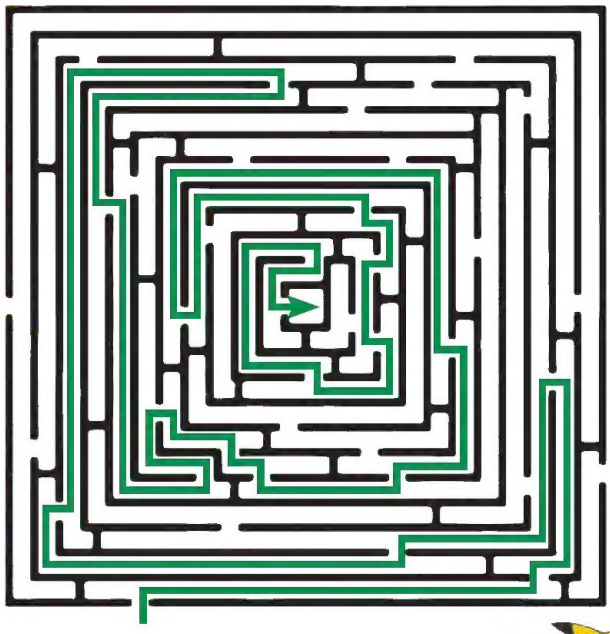




3

5

Dans cette pyramide, la bonne entrée se situe en bas et voici le bon chemin



6

Voici l'ordre dans lequel il faut placer les pièces

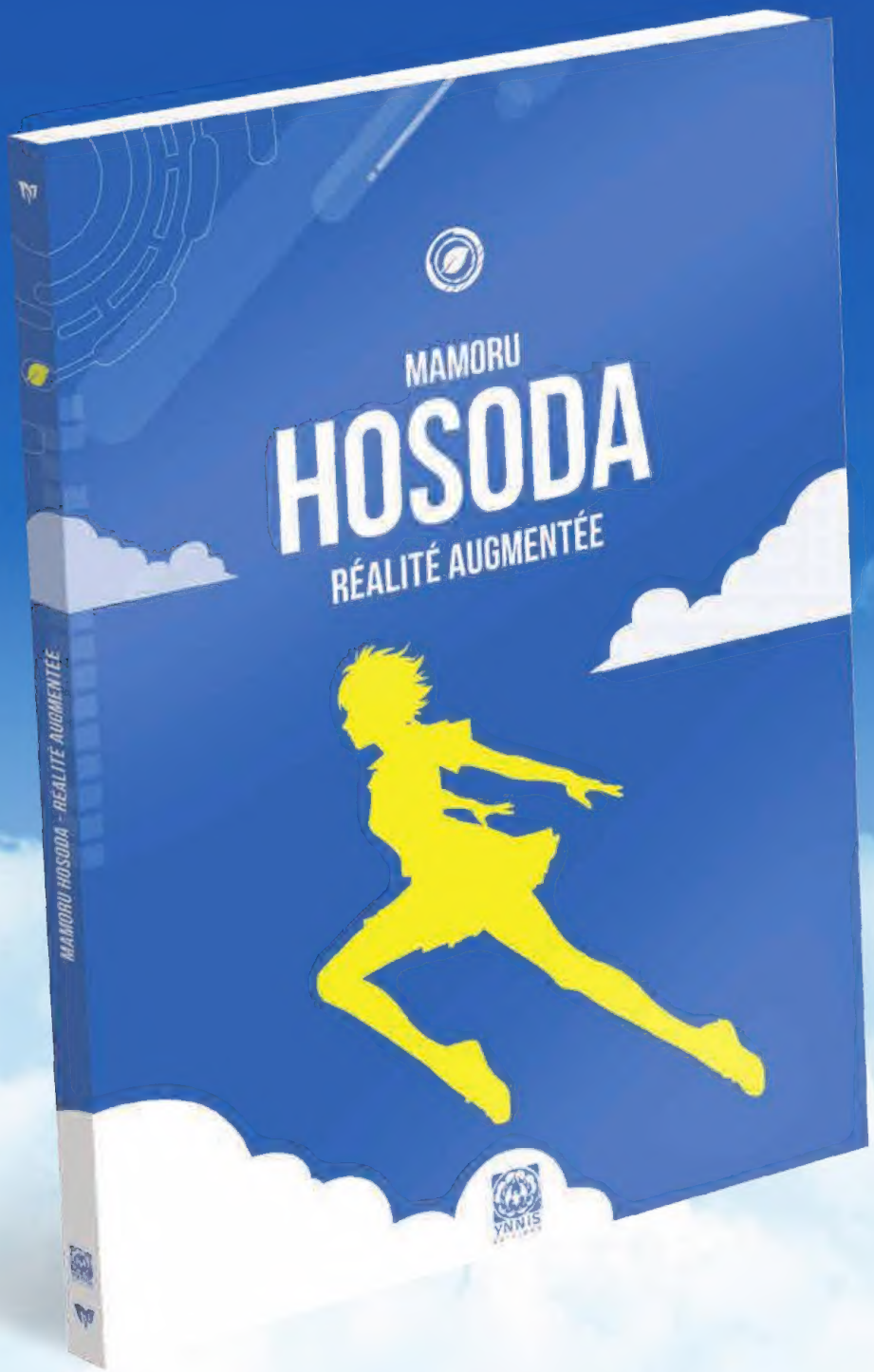
1 : E	5 : D	9 : F
2 : J	6 : H	10 : A
3 : I	7 : C	11 : K
4 : G	8 : L	12 : B

7

C'est avec des « boules de neiges » que Kappi va s'amuser. Tu avais trouvé ?

ne ratez pas Le prochain AnimeLand X-tra EN KIOSQUE FIN MARS 2019

Ses premiers pas, ses frères d'armes, son style et ses obsessions.
Une analyse passionnée de ce qui fait l'essence de ses films.



POUR TOUT SAVOIR SUR MAMORU HOSODA, FIGURE DE PROUE DU CINÉMA D'ANIMATION.

YNNIS EDITIONS

AnimeLand

DÉJÀ DISPONIBLE.

YNNIS-EDITIONS

YNNIS-EDITIONS.FR

MANGA • ANIME • FILM • CLASSIQUE • EXPERT

14€95

5 CATÉGORIES.
500 QUESTIONS.
100 PAGES D'ANECDOTES.
POUR UNE SOIRÉE ANIMÉE.

DISPONIBLE FIN NOVEMBRE.

YNNIS EDITIONS

YNNIS-EDITIONS
YNNIS-EDITIONS.FR